

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER



Predstavljamo
vam film:
TERMINATOR 3

35
OPISANIH
IGARA

**REŠENJE IGRE:
GTA: VICE CITY**

IZVEŠTAJ SA E3 SAJMA

Sony, Nintendo i Microsoft konferencije za štampu
Najave: Counter Strike za X-Box, Gran Turismo 4
Nove tehnologije: Sony predstavlja Playstation Pocket!

BeSoft

broj 32 • godina III
cena: 200 dinara

CB: 3,5 € • Bih: 7 KM • MK: 180 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

www.bonus.co.yu



ENTER MATRIX / PS2



SILENT HILL 3 / PS2



SOUL CALIBUR 2 / PS2
OPIS + POSTER

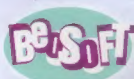
NOVI GAME BOY ADVANCE SP



GAME BOY ADVANCE SP

8.450 din

SAMO U BEOSOFTU

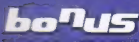


Beograd ▫ Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701
Beograd ▫ Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad ▫ Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36
Čačak ▫ T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB, tel: 032/ 222 005

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko Interneta www.beosoft.co.yu



Broj 32 • Godina III



Osnivač i izdavač:

P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:

Miljan Lakić

Marketing:

tel: 011/340-77-12

Sekretarica redakcije:

Ivana Siljanović

Priprema štampe

i grafičko oblikovanje:

Grafički atelje "Elko Print"

Beograd, 011/416-134

Štampa:

KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:

BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:

bonus@eunet.yu

web:

www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:

011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 78

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA

25. avgusta 2003.

ISSN broj: 1450 - 8400

REČ UREDNIKA

Edeco, deco... Kad bi vi samo znali koliko truda treba uložiti da bi vi sada čitali jedan ovako lep časopis... Kao kad bi svakog meseca spremali po jedan prijemni ispit, na primer. Pa da, baš tako. Svakog meseca mnogo gradi-va a na kraju uvek panika da li će sve ispasti kako treba. Verujte mi na reč (časnu uredničku) da se svaki put kada časopis dođe iz štamparije osećam kao da gledam rezultate prijemnog. Da li su sve slike na mestu, da nema grešaka u tekstovima, da su sve boje kako treba... Uh... Nego, šta smo vam sve spremili za ovaj broj. Najveći događaj u svetu video igara koji se odigrava svake godine u El Eju je E3 - sajam video igara. Tako nešto treba videti. Zato smo za delimičan prikaz dešavanja na tom sajmu odvojili desetak strana u ovom broju i to je bilo daleko od dovoljnog da bi vam prikazali šta su sve proizvođači igara spremili za srećnike koji su imali priliku da prisustvuju ovom dešavanju. Mnogo igara koje su najavlje-ene smo jednostavno morali da izostavimo i sačuvamo za idući broj. Od onoga što smo uspjeli da "zgu-ramo" - možete pročitati šta su tri suprotstavljene kompanije predstavile na svojim konferencijama za štampu, kao i par igara o kojima smo MORALI da kažemo nešto više. Materijala smo imali za sigurno još dva puta toliko stranica ali smo morali da mislimo i na to da vam pružimo dovoljnu dozu opisa aktuelnih igara. A u ovom broju imamo dosta kvalitetnih naslova, takozvanih "sleeper" hitova, tj. igara u čiji market-ing nisu uložene basnoslovne sume novca. Mada i tu imamo izuzetak. U pitanju je igra Enter the Matrix, koja je do sada najskuplji video igra u istoriji sa 130 MILIONA dolara uloženi u nju. Neverovatno zvuči ali je tako. Kad smo već kod megalomanskih budžeta, u okviru filmske rubrike vam najavljujemo nastavak nekada najskupljeg filma svih vremena. Reč je Terminator-u 3, koji će sigurno obeležiti ovo bioskopsko leto. A da postoje različiti načini da se "zakupi" mesto u istoriji pokazala je i igra GTA Vice City, koja je jedna od najisplativijih i najprodavanijih igara, a mi vam na nekih desetak strana pomažemo da se snadete u njenom ludom virtuelnom svetu.

A pošto posle svakog ispita sledi i vreme za zasluženi odmor sada vas cela redakcija Bonusa pozdravlja i želi vam da se lepo provedete tokom letnje pauze, a i mi ćemo se nekako snaći. Vidimo se negde pred početak školske godine.



Miljan Lakić

FEEL THE FEAR



SILENT HILL 3



PREPORUKA



SILENT HILL 3

20



SOUL CALIBUR 2

24



ENTER MATRIX

52



NBA STREET VOL 2

34



MIDNIGHT CLUB 2

40



ZELDA / GC

66



IZVEŠTAJI SA E3 SAJMA

64



TAO FENG / X BOX

62



RUBRIKE

MI I VI NA TI	6
VESTI	8
EKSKLUZIVNA TEMA BROJA: E3 SAJAM 2003	13
NOVE IGRE	22
RETRO	76
REŠENJE	84
TRIKOVI	95
POMAGAJTE DRUGOVI	94
MALI OGLASI	98
FILM	100
DVD	102
BOYZ STUFF	103
TOP LISTA	106



NOVE IGRE

PLAYSTATION 2

Silent Hill (PS2)	22
Soul Calibur (PS2)	26
Enter matrix (PS2, XB, GC)	30
NBA Street Vol 2 (PS2, XB, GC)	34
Moto GP 3 (PS2, XB, GC)	38
Midnight Club 2 (PS2, XB, GC)	40
Virtua Fighter (PS2, XB, GC)	44
Slinter Cell (PS2, XB, GC)	46
Disaster report (PS2, XB, GC)	48
X-Men Wolverine (PS2)	50
Evil Dead 2 (PS2, XB, GC)	52
King Of Route (PS2, XB, GC)	53
Cel Damage (PS2, XB, GC)	54
Baseball 2003 (PS2)	55
Finding Nemo (PS2, XB, GC)	56
Def jam: Vendetta (PS2, XB, GC)	58
Aero Elite (PS2, XB, GC)	61

X BOX

Tao Feng (XB)	62
---------------	----

GAME CUBE

Zelda (GC)	66
------------	----

GAME BOY ADVANCE

F1 2003 (GBA)	70
Rocky (GBA)	72
Disney Skate (GBA)	73

PLAYSTATION ONE

FF: Origins (PS)	78
Silent Hill (PS)	80
Suikoden 2 (PS)	82

posetite nas na internetu
www.bonus.co.yu



INDEX OGLASIVACA

BAK	57
Beograd on line	7
Beosoft	2,12,37,69,71,83,94,107,108
Duh Games	99
Gamer	57
In Radio	105
Master Import	29
Ministarstvo zdravlja	81
NS Games	47
PC Petak	7
Telefonski servis Pobednik	84
Teleport	43
TV Mobilija	103
Verat net	99

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

GAME BOY
ADVANCE

GB
color

Dragon Ball Z

Doom

Advance Wars demo

Army man

F-14

Men in black

Jackie Chan

Pokemon gold

Scooby doo the movie

Teiken advance

Peter pan

Crash banicoot

Rainbow 6

Spider man the movie

stuart little

Power rangers

Harry Potter

GT Advance

Spiderman

F-Zero - Maximum Velocity

Mario cart

Super Mario Advance II

Britney's Dance

Wario Land 4

Advance Wars

Castelvania

Castelvania 2 harmony

International Super Soccer

David Beckham Soccer

ESPN Final Round Golf 2000

ESPN X Game Skateboarding

Frogger Adventure

Mech Platoon

Jurassic park

Konami Krazy Racers

GT Advance Championship Rac. 2

Jurassic park 3 Dino Attack

Pacman Collect

Namco Museum

Columns Crown

Star Wars 2

Star Wars Jedi power

Maniac Racers

Pro tenis WTA

Zone of Enders

GTA 2

Driver

Simpsons

Winnie the pooh

Tony Hawk 3

Spiderman 3

007 world is not enough

Metal Gear Solid

Tarzan

Wario Land 3

Zelda Oracle Of Age

Toy story

Dragon Ball

Tomb Raider course of the sword

Harry Potter 2

Donkey Kong Country

Pokemon Crystal, Diamond, Jade

Super Mario Bros DK (GBC)

Wendy Every W.

Robocop

Pokemon Gold

David Beckham soccer

Zelda Oracle Of Age

Zelda Oracle of Season

I JOŠ
MNOGO TOGA

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701

Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta - www.beosoft.co.yu



Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNOM). Sve ove podatke možete naći na sajtu www.bonus.co.yu!!!

P(H)UCKMAN

Zanima me koliko verzija Pacmana postoji i kada je nastala prva verzija?

boPlus

Prvi Pacman je nastao 1980. godine u Japanu. Prvobitni naziv mu je bio Puckman jer je glavni junak igre u stvari pak za hokej. Međutim naziv mu je kasnije promenjen u Pacman da bi sprečili vandale po tadašnjim "igraonicama" da mu izvrše prvo slovo u F. Igra je nakon toga postala najprodavanija igra ikada. Broj verzija ti ne možemo tačno reći jer ih stvarno ima bezbroj, jer je prerađen za sve moguće platforme sa mnogo različitih naslova.

MIYAMOTO

Hello Bonus! Zašto toliko pominjete te Japance koji prave igre? Pa nisu oni jedini koji se time bave? I ko vam je taj Miyamoto kojeg pominjete u svakom broju?

boPlus

Za sve one koji nisu odrasli uz Nintendove klasike, ukratko ćemo objasniti ko je gospodin Shigeru Miyamoto. Slobodno možemo reći da je u pitanju jedan od nekolikine najmoćnijih ljudi u svetu video igara. On je izmislio platformske igre i lik koji je postao svetski poznat - Mario. Original Mario i igre bazirane na njegovom liku će zauvek biti deo kulture video igara. Njegova prva igra Donkey Kong je napravila uspeh preko noći. On je koristio elemente scenarija koji su postali univerzalni - skrolovanje ekrana, skakutanje na glavu neprijatelja da bi dobili poene i sl. On je razvio čitav niz igara koje su postale klasika na Nintendoovim konzolama. Sa Mariom 64 1995. godine, ponovo je stvorio novi koncept - trodimenzionalnu platformu. Zeldu je takođe jedno obeležje njegovog uspeha. Miyamoto je trenutno posvećen pravljenju igara za Nintendo GameCube.

X BOX 2

Pozdrav redakciji. Ja sam jedan od retkih vlasnika Xboxa kod nas. Zanima me kada će se pojaviti Xbox 2?

boPlus

Jedan od Microsoftovih direktora, Steve Ballmer je nedavno šokirao javnost, kada je na konferenciji za novinare u Japanu, najavio datum kada će se pojaviti sledeća generacija Xboxa u ovoj zemlji. Prema njegovim rečima, sledeća konzola, koja će se prema različitim izvorima zvati ili Xbox 2 ili Xbox Next, biće predstavljena japanskom

tržištu 2006. godine.

Ova izjava je iznenadila mnoge jer je prema prognozama većine analitičara konzola trebalo da se pojavi krajem 2004. ili početkom 2005. godine. Kao što je to iz Microsofta već više puta rečeno, lansiranje nove konzole će se izvršiti istovremeno u celom svetu, bez odlaganja za Evropu (i naše tržište).

Da li ovo znači da ćemo na Xbox 2 čekati još pune tri godine, niko ne može da kaže sa sigurnošću. Sigurno da je bolje obećati kasniji datum pa poraniti nego dozvoliti sebi odlaganje premijere.

PRVA IGRA...

Haj Bonus. Odlični ste, pa mi odgovorite ako znate. Koja će biti prva igra za Sony PlayStation 3?

boPlus

Još jedno pitanje na koje ne možemo sa sigurnošću odgovoriti ali možemo vam dati dobar nagoveštaj. Dakle, Sony Computer Entertainment Europe je objavio detalje ugovora sa regulacionim telom Formule 1, u kojem se kaže da će Formula 1 kao sport postati ekskluzivno igriv samo na PlayStation konzolama u naredne četiri godine. Sa obzirom da će u roku od 4 godine PlayStation 3 biti u zamahu, vrlo je moguće da će jedan od prvih naslova koje ćemo igrati na njemu biti upravo simulacija Formule 1.

FANTOMKA

Bonus znati sve. Bonus znati šta biti sa Fantom konzolom?

boPlus

Infinium Labs, kompanija koja stoji iza Phantom konzole, traži beta-testere za svoj projekat uprkos narastajućim glasinama da je cela priča prevara. Ali se zato svako ko poseti sajt Infinium Labsa, može prijaviti da testira ovaj uređaj.

U nameri da doznamo više informacija, poslali smo nekoliko imejlova Infiniumu, a kao odgovor smo dobili frazu tipa "Jako cenimo vaše komentare i sugestije. Dobili smo hiljade imejlova i trudimo se da posvetimo dovoljno pažnje svima. Koristićemo ove informacije kao vodilje u razvojnog procesu koji bi trebalo da da rezultat u decembru... blabla".

Čudno zar ne? Prema najavama na sajtu, Phantom će se pretpremijerno prikazati javnosti na ovogodišnjem Ultimate Gamers Expo sajmu, avgusta meseca u Los Angelesu. I da, na spisku izlagača se nalazi Infinium.



BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

U vreme dok sam citao odličan prolaz za GTA 3 nisam ni imao konzolu a to me je prilično opredelilo za kupovinu. Objavite sad prolaz za Vice City u istom obinu. DN

boPlus Izvoli.

Da li će izaci POSTAL 2 za PS2?

boPlus Nace. Sorry.

Pozdrav celoj ekipi BONUS-a uz želju da tako nastavite i dalje. Predlažem da posle feljtana o FF napisete nešto o istoriji konzola. Bob Rock.

boPlus Jovana, dečko pita za istoriju konzola?

Gde mogu da kupim game-shark, posto cujem da kosta samo 10\$?

boPlus Tamo gde si dobio tu informaciju.

HAJDI HO. YOU SMELL LIKE FLOWERS. STAVITE RESENJE MGS2. MOLIM VAS (KO BOGA). DACU VAM \$\$\$\$. KENNY

boPlus Dragi Kenny "Flower Power", resenje za MGS2 mozes ocekivati uskoro...



SMS MESECA

Ljudi moji jel zna neko sifru za "ono" u igri "The Sims"?

Anakonda



SPISAK DOBITNIKA CD-OVA IZNENADENJA IZ NAGRADNE ANKETE

Stojinović Mihajlo, Sombor
Stefanović Mladen, Beograd
Štulić Vesna, Aleksinac
Mihailo Nemanja, Tovariševo
Joksimović Nikola, Arandelovac

Pacea Norbert, Subotica
Aksentijević Miloš, Negotin
Alempijević Aleksandar, Grocka
Radovanović Aleksandar, Požarevac
Dobrić Jelena, Vršin



PISMO MESECA

ORIGINAL MADE IN GARAŽA

Ja sam konzola za video igrice još od PS2, kada sam kupio sad već "prepotopsku" Mega Drive 2, zatim sam '97 postao vlasnik PSX-a, a od prošle godine posedujem PS2. Elem, primetio sam da u poslednje vreme nekako lopa igrice koja stigne kod nas je urađena na neke falšike. Sećam se da je za PSX većina igrice radila bez problema. Međutim, sad za PS2, većina broj igrice ili neće da učita, ili koči na početku igre, ili blokira, a uvodna animacija je već postala pojam naučne fantastike. Svugde sam kupovao, svugde je isto, a moj PS2 je apsolutno ispravan, to sam do sad proverio na 1000 igrica (isto se dešava kod svih konzola). Ok, nisu baš sve igrice takve, ali je dobar broj.

Zaista bih voleo da čujem vaše mišljenje o

svemu ovome.
Pozdrav, Vuk iz Šapca.

bonus

Vuče, svi znamo o kom tipu igara se ovde radi. Svi simptomi koje si pomenao su karakteristični za piratske kopije igara koje se skidaju sa DVD-a koji je medijum mnogo većeg kapaciteta nego CD sa kojeg ih ti igraš, pa je i logično da su svi "suvišni" delovi igre isečeni da bi igra stala na CD. Između ostalog ovom je kumovao i Sony time što je napravio dvojku tako da je jako osetljiva na bilo kakve pokušaje modifikovanja konzole, tj. nakon ugradnje čipa konzola postaje poprilično nestabilna u radu. Rešenje je vrlo prosto, samo je teško prihvatiti ga. Kupuj originalne igrice i nećeš imati nikakvih problema.



CRTEŽI

Zahvaljujemo se svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteže u redakciju do završetka ovog broja.

Sve vaše crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22

Igra Majdanović, Oliver Nikolić, Vladimir Stevanović, Sebastian Šimulija, Nole sa Đerdapa, Miloš Kadić, Vojislav Cabak, Milan Cabak, Miloš Knežević, Vladislav Cvijović, Stefan Božović, Tihomir Janković, Tijana Vuksanović, Stefan Vojkić, Siniša Ivošev, Miloš Jović, Olivera Senić, Janković Milan, Jelena Trifunović, Aleksandar Mirković, Božidar Milošević, Gordana Perović, Sandra Ganev, Mirko Gajica, Darko Jovović, Zdravko Stojičković, Dijana Martinović.

Autori crteža meseca i pisma meseca koje smo objavili biće nagrađeni sa sledećim brojem kumpira Bonus i CD-om iznenađenja. Ostali objavljeni crteži biće nagrađeni CD-om iznenađenja.

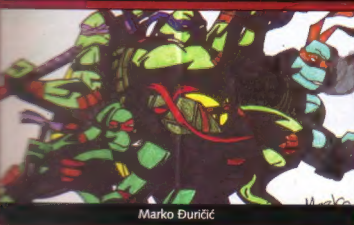
CRTEŽ MESECA



Boki Komadanović



Mirko



Marko Đurić



Geza Jonas

CD-RS
TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repriza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak
subotom od 18h

www.pcpetak.co.yu

**Zašto
ga
slušati?**
pronadi svoj odgovor

CD-RS
TOP FM 96.4 MHz



bonus

posetite nas i na internetu

www.bonus.co.yu


**BONUS
SMS**

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

**NE odgovaramo
putem SMS-a**

Pozdrav za bonus iz crne gore iz bara od Adnana. Imam svaki vas primerak. Ja sam trenutno u vojsci pa nemam vremena puno, ali naci ce se za vas vazda.

BONUS Hrolo dobro, vojnice.

Da li je zaista "devil may cry 2" toliko los u odnosu na prvi deo?

BONUS Nije toliko losiji. Ali bi trebalo da bude bolji, zar ne?

Dao BONUSIJA!

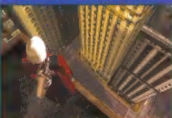
Imam jedan predlog i nekoliko pitanja.

1. Stavite GTA Vice City kao poster u broj 31. 2. Da li postoje sifre za GTA 3, ako postoje objavite ih u broju 32! 3. Da li hocete da objavljujete retro sifre za PSOne?

BONUS 2. Sifre za GTA 3 su vec objavljivane u Bonusu. 3. Ako vi to hocete i jasno nam stavite do znanja za koje igre vam trebaju sifre, vrlo rado cemo vam pomoći...

**DAVO IDE
U BIOSKOP**

Japanski izdavač Capcom i japanska producerska kuća Giga Communications su rešili da zajednički uđu u projekat stvaranja blockbuster filma zasnovanog na Capcomovoj neverovatnoj akcionoj igri za PlayStation 2, Devil May Cry. Snimanje filma bi trebalo da započne tek 2005, pošto producenti tek treba da se dogovore na koji način će da utroše



projektovani budžet od 40 miliona USD, tačnije, da nađu reditelja, glumce i tehničko osoblje.

ČITAJTE ŠTA BUNNIE PIŠE

Haker-inženjer Andrew "Bunnie" Huang je izjavio da je već u preprodaji otišao gotovo 500 primeraka njegove knjige po imenu "Hacking the Xbox: an Introduction to Reverse Engineering." ("Hakovanje



Xboxa: Uvod u izokrenuti inženjering") koju planira da izda u sopstvenoj režiji 27. maja, uprkos opasnostima da će neki ljudi protumačiti sadržaj knjige kao ilegalni. "Za mene je pitanje principa da se ova knjiga ponudi zainteresovanima, pošto nijedan izdavač ne želi da je prihvati. Knjiga je kontroverzna, ali nije ilegalna", izjavio je Huang, koji je brzo postao neka vrsta legende, pošto je objavio da je sam provalio bezbednosni sistem koji je Microsoft implementirao u Xbox konzoli.

ZBOGOM (S)NES

Nintendo je konačno rešio da prestane s proizvodnjom svojih prastarih Famicom i Super Famicom konzola, nama u Evropi poznatijih pod imenom NES i Super NES. Prema izveštajima iz Japana, ono malo proizvodnje će definitivno prestati u septembru. Nije da smo znali da ih



Nintendo i dalje pravi, ali posle preko 60 miliona proizvedenih, mogu i da prestanu. Zbogom, legend!

**MATRIX JE
SVUDA**

Atari Inc. je nedavno s ponosom objavio da je tokom prve nedelje od kada se pojavila u prodavnicama prodato više od milion primeraka igre Enter the Matrix samo u Sjedinjenim Državama i Evropi. Igra se pojavila 15. maja, istog dana kada i film The Matrix Reloaded, i jedna je od najskupljih video igara ikada napravljenih, a više o njoj pročitajte u ovom broju Bonusa...


**VIDEO IGRE
POBOLJŠAVAJU
PERCEPCIJU!**

Kao da to već nismo znali, ali izgleda da je nekim ljudima potrebno da potroše hiljade dolara na istraživanje da bi saznali nešto očigledno. No, radi se o tome da je jedno istraživanje nedavno sprovedeno na ročesterskom univerzitetu pokazalo je da oni koji igraju video igre imaju poboljšana vizuelna umeca. Istraživači su pokazali da mladi ljudi koji redovno igraju brze i akcijske video igre mnogo bolje prate više objekata istovremeno i mnogo bolje reaguju na brzu promenu vizuelnih informacija, kako javlja Associated Press. Kontrolni eksperiment je pokazao i da "obični" ljudi mogu da poboljšaju svoje vizuelne sposobnosti igranjem video igara. U prvoj grupi je testiran bilo podvrgnuto 16 mladića od 18 do 23 godine (dakle, igrači), a u kontrolnoj grupi je bilo 17 individua različitih godina i pola. Naučnici tvrde da ovo znači da bi video igre mogle da budu jako korisne u treniranju vojnika, pilota i sličnih zanimanja.

HULK STIŽE

Vivendi Universal Games je u potpunosti završio s igrom The Hulk i isporučio ju je prodavnicama širom sveta, i to u svim verzijama: za PlayStation 2, Xbox, GameCube i PC. The Hulk se nadovezuje na istoimeni film o velikom zelenom monstrumu koji bi od 20. juna trebalo da se završi u američkim bioskopima. U igri će, naravno, biti obilje akcije, sa potpunom uništavanjem okoliša (kao u Red Factionu, ali bolje - bar kako Vivendi tvrdi).



BONUS Izvolite.

**PLAYSTATION 2
UMREŽEN I U
EVROPI!**

PlayStation umrežen i u Evropi
Do trenutka kada ovo čitate i
Evropa će se konačno
priključiti PS2 mreži, jer se
mrežni adapter za ovu konzolu
pojavi u prodaji u Velikoj
Britaniji 11. juna, po ceni od
25 funti



Igre koje su za sada dostupne za mrežni užitek su provereni hitovi (provereni u SAD, a ne u Japanu - tamo su neke druge mrežne igre hitovi) SOCOM: US Navy Seals i Twisted Metal Black Online. Uskoro se očekuju This is Football 2004 i Destruction Derby, kao i Midnight Club 2.

SUPERMEN SE DEFINITIVNO VRAČA

Electronic Arts je otkupio licencu za jednog od najčuvenijih DC strip superheroja, legendarnog Supermana. Počevši od sledeće godine, Electronic Arts ima pravo da razvija i objavljuje igre sa Supermanom u glavnoj ulozi, bez obzira na to da li su one inspirisane stripovima, filmovima ili crtačima o Supermenu - ili čak, ne da li bože, potpuno originalne tvorevine.

Nijedna konkretna igra još nije najavljena, ali to bi uskoro trebalo da se promeni.



SEGA TUŽENA

I to od strane gospoĐice (valjda još uvek gospoĐice) Kierin Kirby, koje bi se neki malo stariji mogli sećati kao Lady Miss Kier, pevaljke benda Dee-Lite koji je napravio svetski bum 1990. veoma originalnom i zaraznom pesmom "Groove is in the heart". Povod za tužbu je Segin već



malu mator hit, igra Space Channel 5, čiji glavni lik, igračica/voditeljica po imenu Ulala po midžu neverovatno liči na Miss Kirby, bar kako sama Kirby tvrdi. Kirby od Sege okeuje \$750.000 kao odštetu zbog toga što je "slinčito toliko velika da su gledaoci, slušaoci i potrošači bili i jesu zbunjeni i ne razlikuju Ulalu i podnosioca tužbe". Kako stoji u tužbi, Miss Kirby takođe tvrdi da je celokupan dizajn i prezentacija igre suviše sličan spotu za pesmu "Groove is in the Heart" Tužno.

PS2 LINUX SUPERCOMPUTER

New York Times je objavio zanimljivu reportažu o projektu koji se u ovom trenutku odvija u američkom nacionalnom centru za superkomputere - National Center for Supercomputing Applications (NCSA). Naime, tamošnji naučnici su povezali 100 PlayStation 2 konzola (sa P52 Linux Kitovima) u cilju obavljanja superkomputerskih kalkulacija. Naučnici veruju da ovaj sistem ima potencijal za izvođenje preko pola triliona računskih operacija u sekundi. Ovaj projekat pokazuje koliko je u stvari moćna "svakodnevna" tehnologija koja se već nalazi u našim domovima.

KONZOLA ZA PC IGRE

nedavno završeni E3 doneo nam je mnogo interesantnih najava, ali najinteresantnija je činjenica da je ovo prvi put da se na njemu prikazane čak 4 nove konzole! I da znate da iza njih ne stoji nijedna kompanija već dokazana na tom polju! Najzanimljivija je verovatno ona po imenu DIScover, koju je razvila kompanija Digital Interactive System Corporation (ili DISC), a koju će proizvođači mnoge kompanije zainteresovane da otkupe od DISCA tehnologiju. DISCover je u stvari čista PC mašina, koja prost ima već podignut i namešten Windows XP sa napakovanim instalacionim podacima za ogromnu količinu igara. Naravno, spisak igara ćete dobiti uz konzolu, a bice dostupan i online... Ah, da - online. Konzola će biti opremljena modemom/broadband adapterom koji će vam omogućavati povezivanje na Mrežu, s prevashodnom svrhom skidanja instalacionih fajlova za novoobjavljene igre. DISCover će pri tom biti dostupan u više verzija, i pri tom ne mislimo samo na verzije različitih proizvođača. Već sada je planirano nekoliko vrsta konzola koje se razlikuju po "jačini" tj. po hardveru koji u sebi sadrže i, logično, po ceni. Najprostija verzija će koštati oko 300 USD, a trebalo bi da se sastoji od PentiumIII procesora sa 256 MB RAM-a, 3D akceleratora (kakvog, ne zna se, ali tu će verovatno biti velikih razlika od proizvođača) i hard diskom od 40GB. Ploča sa modemom zvučnom karticom i CD/CD-R/DVD uređaj se podrazumevaju. Jači modeli će kao glavnu prednost imati mogućnost da budu uprgradevani, tj. da im se dodaje jači hardver, što ih zaista čini gotovo identičnim sa PC uređajima namenjenim isključivo za zabavu: od 545 USD pa naviše ćete dobiti mašine sposobne da puštaju i filmove i muziku, a za preko 1.000 USD (što je ipak već cena sajan kompletni PC, na kome možete da igrate najnovije igre bez problema, ali i da radite sve drugo što jedan PC omogućava) ćete dobiti zver sa najbržim trenutno dostupnim 64 procesorom, 1GB RAM-a i hard diskom od barem 120 GB.


**BONUS
SMS**

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

**NE odgovaramo
putem SMS-a**

Meki u redakciji bi mogli mnogo da nauče od Jovane o pisanju recenzija, naime ona piše o igri, što igrače po prirodi stvara jedino zanimanje, a ne lupeta kao onaj... blip... BONUS Svako od naših autora ima svoj stil pisanja... I svako ima svoju publiku. A Jovana je upravo dobila prostor za još jedan tekst u sledećem broju.

Cao Bonuse! Imam dva pitanja: 1. Kada će da izadje novi Tomb Raider? 2. Kad treba da bude premijera filma Tomb Raider 2? BONUS Nismo ni krivci. Eidos je kriv. Ponovo su pomerili datum izlaska igre za 27. jun. Što se filma najavljeni datum prve projekcije u Evropi je 25. avgust. A teli kao da se dopada Lara Croft?

Zdravo Bonuse, jedno pitanje - Jel' može rešenje za sledeći broj da bude Resident Evil 3? Kada ste već krenuli sa RE da ga završimo. Aca Postar BONUS Cca... Aco, rešenje za Resident Evil 3 smo odavno objavili...

Na kojoj internet adresi mogu da nadjem playstation emulator (pc)? BONUS Adresa za najbolji emulator za soni keca je sledeća <http://www.epse.com>. Medjutim za ROM ces morati da se pobrineš sam.

**SONY INVESTIRA U
BUDUĆNOST**

Sony je objavio da planira da bitno poveća investicije u svoj osek za istraživanje i razvoj, u cilju što skorijeg razvijanja novih čipova. Korporacija Sony će u te svrhe potrošiti preko 500 milijardi jena (što vam je nešto jače od 4 milijarde dolara, onih zelenih, američkih) u istraživanja poluprovod-



nika i još toliko u ostale aspekte proizvodnje čipova tokom sledeće tri godine. Glavni cilj je da se razvije tehnologija koja bi mogla na najbolji način da iskoristi nadolazeću masovnu ekspanziju mrežnih usluga - gde jednu od glavnih uloga ima mrežno igranje, naravno.

**MAFIA STIŽE
NA KONZOLE**

Izdavač Take-Two Interactive Software, tačnije njen osek Gathering, objavio je da će se veoma popularna PC igra Mafia pojaviti najesen i na dvema



najpopularnijim konzolama, tj. na PlayStationu 2 i Xboxu. Dakle, nema više razloga da zavidite vlasnicima PC-a kada su u pitanju nasilno-kriminalističke igre (Kao da ih je bilo ranije Ajmo svi: "GTA! GTA!...").

**METROID PRIME
REKORD POSTAVLJEN**

Ako mislite da ste baš do kese dobri u igri Metroid prime, da zabijate guze, da ste okrenuti, da znate sve tajne i da je možete završiti za tren oka i to zatvorenih očiju... Pa, uporedite svoje rezultate sa



neverovatnim rekordom koji je postigao mladáni stanovnik Kalifornije po imenu Henru Wang, koji je uspeo da obrne celu igru za fantastičnih sat i 46 minuta! Kako je to izveo? Pa, oni koji su ga gledali kažu da je ključno bilo korišćenje bombi i Morph Balla u cilju boljeg skakanja i otkrivanja prečica, stalno trčanje i ignorisanje nekih predmeta. Ali svi se najviše kunu u Wangovo isto majstorstvo. Čestitamo!

**NAMCO I SEGA-
NIŠTA OD TOGA**

Namco i Sega - ništa od toga. Kako javlja japanski biznis časopis Nihon Keizai Shimbun, ništa od velike i mnogima nevezovane "bludne radnje" koja bi dovela do stvaranja novog japanskog hiper-giganta na tržištu konzolarnih igara - jer Namco i Sega su odlučili da se ipak ne spoje.

Pitanje je koliko je tu zaista bilo "odluke", jer je Namco bio postavio Segi rok do 9. maja da donese odluku i da započne pregovore, ali Segini zvaničnici nisu ništa javno saopštili do isteka tog roka, tako da je Namco povukao svoju ponudu.

STIŽE PRAVI PSX!

Nedavno je direktno iz Tokija, iz sedišta korporacije Sony Computer Entertainment stigla vest da Sony uskoro planira da objavi "novu multimedijalnu konzolu"! Ipak, nije u pitanju PlayStation3, već konzola po imenu PSX, što je u stvari dobri stari PlayStation2 ali u "Xtremnoj" varijanti - nešto kao što je PSOne prema staroj svojoj kutiji. Naravno, PSX ima ne malo poboljšanja i ulepšanja u odnosu na staru crnu kutiju, a evo i kompletnog spiska:

Ugrađen DVD-RW recorder
Ugrađen hard disk od 120GB
Ugrađen TV / BS Tuner
USB 2.0 podrška
Terminal Ethernet port
Memory Stick Slot
Slot Loading disc drive (nema više tacne, već diskove gurate u prorez)
Vertikalni i horizontalan položaj
Novi izgled ekrana i interfejsa, i, naravno,
Novi sistem zaštite podataka, sve u cilju pobeđe nad mirmekskim piratima!

Najavljuje se da će PSX ubrzo po objavljivanju dobiti i mogućnost da se poveže s digitalnim fotoaparatom. Najavljeno je da će se ova de luxe verzija konzole pojaviti u Japanu krajem godine.

EA I SEGA?

Evo najnovije u seriji vesti koja se već pomalo otrgla kontroli, a koja se tiče toga ko će se spojiti sa Segom, ko će otkupiti Segu ili postati Segin partner (skoro da čovek pomisli da je sve to briljantna kampanja Seginog marketing tima u cilju privlačenja publiciteta!) Hisao Oguchi, čovek koji će uskoro postati predsednik kompanija Sega je nedavno izjavio da ova kompanija razmatra ponudu od strane Electronic Artsa, prema kojoj bi ove dve kuće stupile u "prodajni savez" na teritoriji Severne Amerike. Oguchi nije želeo da iznosi detaljnije podatke o tome šta bi tačno taj savez značio, kao ni koji je stav Segu o tom pitanju, mada je rekao da Sega vidi savezništva kao dobar put za razvoj novih igara.

TRAILERNI GAME GELA

Traileri su na mreži samo o jednoj stvari: o tome koliko su ljudi zainteresirani za nove igre. Učini to i ovaj novi trailer za igru "Zelda: Breath of the Wild". Igra se zove "Zelda: Breath of the Wild" i igra se na konzolama Wii i Switch. Igra se zove "Zelda: Breath of the Wild" i igra se na konzolama Wii i Switch. Igra se zove "Zelda: Breath of the Wild" i igra se na konzolama Wii i Switch.



SHANNON ELIZA- NA SLEDEĆA KONDOVA DEVOJ- KA

Shannon Eliza je sledeća konдова devojka. Shannon Eliza je sledeća konдова devojka. Shannon Eliza je sledeća konдова devojka. Shannon Eliza je sledeća konдова devojka. Shannon Eliza je sledeća konдова devojka.



MIDWAY ŠOKIRA JAVNOST

Izdavač Midway je na veoma zabavan način pokazao ili neinformisanost ili nebrigu o stanju javnog mnjenja u svetu video igara, jer je registrovao termin "Shock and Awe" (ako ste zaboravili, to je bio naziv američke ofanzive na Irak). Nedelju dana pošto ga se Sony Computer Entertainment America postavljaškom javnosti odrekao. Istraga za ovim terminom na sajtu Biroa za patente i trademarke Sjedinjenih Država je pokazala na to da je Midway Amusement Games podneo zahtev za trademark "Shock and Awe" za "computer and videogame programs".

I da, druge kompanije, bez ikakve svesti, ne bi trebalo da im bude mesto - između ostalih, jedan proizvođač kondoma je za svoju novu liniju proizvoda.

PRINCE OF PERSIA - NAJBOLJA AKCIONA AVANTU- RA NA E3-U

Ubi Soft je objavio da je Prince of Persia: the Sands of Time pobedio na prestižnom takmičenju Best of E3 2003. Žiri se sastojao od 40 najeminentnijih ličnosti iz sveta igara.

N'Gai Croal, Generalni urednik novina Newsweek piše: "...The Sands of Time je došao niotkuda i fascinirao sve ljude koji su ga videli. Odjednom, ceo sam je pričao o toj igri. Animacija likova je izuzetna, kamera koja je u modernim igrama problem, ovde je sjajna. Zaista svaka čast." Sajtovi IGN.com i Gamespy.com su takođe nagradili i nahnali ovu igru kao najbolju igru E3-a.

Igra će izaći krajem 2004 godine za konzole, dok će za PC izaći početkom 2005. S obzirom na sve ove činjenice, trebamo očekivati igru za sva vremena zato što se ovoliko prošine samo par puta u istoriji E3-a (Splinter Cell, Doom 3, Halo).

FILMOVI PO IGRAMA

Spisak najavljenih filmova pravljenih po poznatim igrama.

Crazy Taxi
TBA studio, 2004
Režiser Richard Donner je obećao vrhunsku akciju i pozitivnu atmosferu kojom se diči ovaj fantastičan Segin naslov za Dreamcast. Za ovu adaptaciju su angažovani glumci sa svim vrhova sveta.

Dead or Alive
TBA studio, 2003-2005
Rečmo udružuje snage Altimfire Entertainment-om u pravljenju ovog filma. Pretpostavlja se da će većina radnje filma biti zasnovana na vrelim i krajnje naučjenim tabanima devojaka iz ove popularne igre. Spominje se Pamela Anderson.

Duke Nukem
Dimension studio, 2004
Ovaj film je bio takođe u pitanju jer filmska ekipa ima problema sa kupovinom prava na Duke-a, ali ostaje nam samo da se nadamo.

Max Payne
TBA studio, 2004
Ova prava za ovu licencu tako da je situacija malo drugačija. Svi su dakle mislili da će biti jedna od najboljih igara na konzolama, ali sada se čini da će se špekulacije o filmu malo smanjiti.

Soulcalibur
TBA studio, 2005
Famozni režiser hiper-brzih i vanskih akcionih filmova Sammo Hung, je uspeo da dovede nekoga drugog do Jackie Chan-a. Još uvek nije odlučeno da li će Chan glumiti novog lika ili nekog od postojećih, ali koga god bude glumio, biće zabavel.

Tekken
TBA studio, 2005
Za ovaj projekat su angažovani. Sva prava su otkupljena, ekipa glumaca angažovana i spremna za početak snimanja ekranizacije mega-hita Tekken III. Budžet predviđen za film iznosi 80 miliona dolara, tako da slobodno možemo reći da će biti jedan od najskupljih filmova ovog tipa. Nadajmo se da Hollywood neće previše ubiti na tvrdokorne japanske scenariste i režisere.

boNUS



Posetite naš sajt:
www.bonus.co.yu
i učestvujte u
CHAT-u
časopisa **boNUS**

- Sadržaj novih kao i starih brojeva:
- Vesti
- Mi i Vi na Internetu
- Oglasi
- Parovi
- Chat
- Najave igara
- Triкови
- Preplate
- Linkovi
- I još mnogo toga...
- Novе informacije možete pogledati na svakoј avakog meseca

NE NERVIRAJ SE !

POSTOJI REŠENJE !



Preko **10 godina** iskustva u
servisiranju svih vrsta konzola
za igru, kao i svih dodataka za konzole
(adaptera, joysticka, konvertera...),
Pregled **ne naplaćujemo** i na ovaj
servis dajemo **garanciju**.

Beograd, Gospodara Vučića 160
Svakog radnog dana od 10 do 16 h
Telefoni : 011/ 30 45 700 , 30 45 701



COUNTER STRIKE

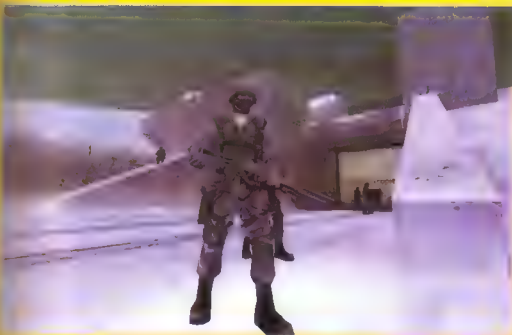
Izdavač:

Ritual Entertainment Proizvođač:

Microsoft Žanr:

FPS Datum izlaska:

Q4 2003



Kao dugogodišnji igrač "Kanteru", moram priznati da sam bio više nego skeptičan kada sam čuo da će napraviti verziju za konzole. Jasno je i zašto - do sada je jedna pucačina iz prvog lica nije bila prerađena sa PC-ja na konzolu, tj. na platformu koja nema ništa. Counter-Strike ne može biti na PC verziji po mnogim pitanjima, ali evo u nekim i prevazilazi.

Prvo što me spale zbog bogohuljenja, jeste da objasnim svoju tvrdnju. Prvo, verzija jednostavno izgleda bolje. Iako je grafička engine kao i PC verzija, modeli su mnogo više poligona i teksture su mnogo višoj rezoluciji. Jedina mapa koja nije dostupna na E3-ju je bila daleko drugačija i bolje osvetljena nego bilo koja mapa na PC-ju. Iako ih nije bilo dostupno demo verziji, rečeno nam je da će biti osvetljenje i senke biti dodate u narednom proizvodu što bi trebalo da učini igru još mnogo bolje.

Drugi "problema" koji su svi anticipirali je kontrola. Kako konstitui Xbox kontroler? Da li ćete imati sva oružja, oklop i dodatke? Ovo je brzo pre nego što igra počne? Pa, odgovor je uspeo. Kada sam se malo okrenuo na interfejs, mogao sam da se osvrnem na sve potrebne za manje od 5 sekundi. Cirkularni interfejs za buy meni ima brz dajzaj sa dovoljno objašnjenja i "paice", "shouldere" da bi omogućio "kupnju" neophodne opreme.

Na E3-ju najbolje od svega je apsolutno bila mogućnost varanja u multiplayeru. Ovo će biti obezbeđen putem Xbox servisa, a pošto Live ne dopušta varanje, modifikovanih konzola online igra, to znači da određene (patetične) indikatore kvare igru cheatovima je teoretski moguće. Omogućeno je, takođe putem Live downloadovanje novih mapa, skinova, zvukova, bez tehničkih zavrzlama.

Na E3-ju dodaci uključeni u finalnu verziju, uključujući i nova oružja, dostupna

samo u Xbox verziji. Multiplayer će takođe biti obogaćen sa velikim delom, ako ne i celim sadržajem iz Condition Zero, tako da igrači mogu malo da se navezbaju kod kuće pre nego što se susretnu sa online "pucačima".

A sada prelazimo na najvažnije - KONTROLE! U jednoj reči - Halo. Ako ste igrali Halo možete igrati i ovu igru. Ali ako ćemo da budemo sasvim poštteni, kontrole nisu toliko precizne kao na PC-ju, što može biti problem u izdvajanju vrhunskih igrača od ostalih, ali...

Ali iako je ovo najbitniji deo, on je i jedini koji je inferiorniji u odnosu na PC, tako da nam ipak ostaje da sačekamo konačnu verziju i proverimo sve na delu.

Playstation 2	ne
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	da
Ps one	ne



GRAN TURISMO 4

Izdavač:

Polyphony Digital

Proizvođač:

Sony

Žanr:

Vožnja

Datum izlaska:

Q4 200



Gran Turismo 4 je drugi deo (zasluženo) neverovatno popularnog serijala u verziji za PS2. Stvaranje drugog dela na istoj platformi je kupovina sa popustom, jer je razvojni tim - Polyphony Digital, oslobođen od užasno velike presije izgradnje bazičnog koda od nule. Tako da će sa GT4. Kazunori Yamauchi i njegov tim u potpunosti doraditi i preraditi skoro sve aspekte GT3 endžina.

Iako je to bilo jako teško proceniti iz demo verzije koja je bila dostupna za igru GT4 bi trebalo da poseduje prvu veliku preradu fizike automobila u Gran Turismo istoriji. Mada ko se dobro seća (i dobro vozi...) već je jednom urađena takva prepravka između prvog i drugog dela serijala, jer su se automobili drastično drugačije ponašali pri kočenju. Mada je bilo priče da je reč o ABS sistemu kočenja koji je od drugog dela bio prisutan na svakom automobilu i nije ga bilo moguće isključiti.

Dakle, g. Yamauchi tvrdi da će gameplay engine biti još bliži stvarnom životu, po pitanju fizike automobila, upravljanja i protivničke inteligencije. Plus, vozila kontrolisana od strane glavnog procesora će ovog puta stvarno biti programirana da uzimaju u obzir ostale takmičare!

Jedan od glavnih dosadašnjih problema, kaže g. Yamauchi je tendencija da igrači početnici otklizavaju na pravcima. Stvarno je sjajno da on obraca pažnju na ovakve detalje i da ima hrabrosti da prizna nedostatke u interfejsu. Međutim, gameplay u demo verziji na E3 nije pokazao nikakvo značajno poboljšanje. Dalje, uopšte nije jasno da li developeri stvarno razumeju zašto se ovaj fenomen dešava.

Naše je mišljenje da je to zbog toga kada je kamera u pogledu iz trećeg lica. Ovo je prisutno ne samo u svim GT igrama do danas, već i u nekim drugim trkačkim igrama s vremenom na vreme. Ako mislimo na isto onda se ovaj problem dešava samo u slučaju kada je kamera u trećem licu.

Čini se da je ovo prouzrokovano razlikama u uglovima u kojima je usmerena kamera, relativnog ugla u kome je okrenut automobil i

stvarne orijentacije vašeg automobila. U suštini, ove razlike uzrokuju da početnici "preisprijavljaju" svoje greške. Čak i sa najmanjom korekcijom pravca (na primer da bi zadržali auto na pravcu) ovaj pogled čini da igraču izgleda da je skrenuo previše, pa on onda reaguje kontrolom. Ali onda kontra rezultuje prevelikim skretanjem u suprotnu stranu, takođe. To je ljudsko-kompiuterska spirala koja na kraju dovodi do otklizavanja u piruetu iako nigde na vidiku nema knjeve! Ako stvarno uspeju da konguju ovo pitanje to bi GT četvorki dalo značajno više poena kod povremenih igrača, što je danas od ključnog značaja. Jer hard-core igrači će igru svakako igrati.

Ali dosta priče o interfejsu, iako su se u poslednje vreme pomniale različite brojke, g. Kazunori je zvanično najavio da će konačni broj automobila u GT4 biti reda veličine 500 komada. Ovog puta, fokus će biti na istorijski značajnim automobilima kao i retkim primercima. Što se tiče novih staza, u demo verziji smo videli Tsukuba Circuit, New York i Grand Canyon. Novi interesantni modeli automobila koje smo videli uključuju Pontiac Vibe GT, Pontiac GXP, Lancer Evolution VIII, Alpine Renault 1600S, Isuzu 117 Coupe, Plymouth 'cuda 440-6, Alfa Romeo Giulia Sprint GTA, i klasični Nissan Fairlady 240ZG. Ljubitelji serijala će primetiti i opšte poboljšanje u kvalitetu modela automobila.

Konačno, za one među vama (i nama) koji su bili dovoljno dobri da stvarno zarade i formule u GT3 znaju da nema vraćanja na čak ni komparativno teške "500 horsepower" trkače. DA, biće formula i u GT4!



Gran Turismo 4	
Playstation 2	da
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	ne
Ps one	ne

EYE TOY

Play

○ 1. septembra EyeToy kamera će biti dostupna na tržištu. Kamera se povezuje u USB port PlayStationa 2 a sama sadrži kolekciju od 12 party mini igara.

Ona će tako što "hvata" video snimak vaše ruke na takav način da "prevodi" informacije o vašoj poziciji i pokretima u postavite na vrh vašeg TV-a i prikazuje sebi. Video signal je prikazan na ekranu sa različitim grafičkim elementima koje koju igrate. Vaša slika u igri postaje lik kojim upravljate tj. kontrolisati ga. U ovom trenutku softver detektuje pokrete vaših ruku i odgovarajuću akciju na ekranu.



Principio kako softver preračunava pokrete pretpostavlja se da je u pitanju detektuje ivice i prevodi pomeranja u sliku sa jakim kontrastom na slici u granice koje je ovo tačno to znači da ako bi se na pozadini koja je slabo kontrastna ne bi se moglo zakazati. U svakom slučaju, sve je to treba tokom demonstracije.

Prva mini igra uključuje i Wishi Washi, gde se zaatak da obrišete prijavštinu sa prozora i dođete do vremena. Tu je i Beat Freak, mini muzička igra koja od vas traži da zvučnike rukama u ritmu sa drugom drugom mini igri nekoliko balinčića koje na ekranu. Balončić pucaju kada se slika svakog pojedinačno.

Vaše ruke postaju direktan interfejs za igru. Uzevši u obzir da je ovo pristupačan i ne multimilioni simulator, prosto je važno koliko sve dobro funkcioniše.

Pravi istonjski korak unapred ka onim projektovanim na ekran koje ste videli u nekim skorajšnjim filmovima fantastike kao npr. Minority Report. I pored godina Sun Microsystems je predložio demonstracioni video snimak kako će korisnički interfejsi budućnosti izgledati. Misla, mogli bi ste direktno manipulirati sa grafičkom interfejsa koji se projekcija na ravan. Iako je tako sofisticirano uprav-

ljanje još uvek budućnost, vrlo je zanimljivo videti kako se ovakva tehnologija uvodi na tržište korak po korak.

EyeToy ima još jednu dodatnu mogućnost koja vam omogućava da snimate do 60 sekundi video zapisa na vašu memorijsku karticu: U ovom trenutku Sony još uvek nije zvanično najavio upotrebu EyeToya u predstojećim igrama ali su glasine već počele da cirkulišu. Igre koje dolaze uz EyeToy su sigurno zabavne iako ne preterano duboke. One su sjajne za atmosferu party igranja, ali verovatno vas ne bi pruvukle da ih igrate sami sa sobom.

Ova naprvice svakako sadrži mnogo potencijala u sebi, pa držite prstiće prekrštene, jer ko zna šta može ispasti iz ovoga.





SONY PRESS CONFERENCE

Sonijevi press konferencije su obično najbliži običnim pres konferencijama - na njima se iznose podaci o rezultatima od prošle godine, sa statističkim analizama, brojkama itd., ali ove godine je u taj recept dodato i malo zabave.

Počelo je standardno sa brojkama koje pokazuju da PlayStation 2 ubedljivo vodi na tržištu konzola, i da budemo iskreni te brojke nisu ni malo naine. Na primer Sony je isporučio \$17 miliona primeraka softvera za PlayStation 11 još impresivnije zvuči činjenica da je isporučio i 350 miliona igara za dvojkupl da se očekuje da će samo u 2003 isporučiti još 250 miliona. Ovo su zaista impresivne brojke pa ne možemo kriviti g. Hirala kada je bio i malo arogantan u svojoj izjavi o ostalim konzolama na tržištu. "Mi vidimo i poziciju ostalih video game konzola na tržištu, s time što to činimo pogledom u retrovizor!"

SOFTWARE

Prezentacija je nakon toga krenula na temu softwera, a to je oblast u kojoj je PS2 stvarno na domaćem terenu. Sony je obezbedio da Metal Gear Solid 3 i sledeći nastavak Grand Theft Auto serijala budu ekskluzivni za PS2, što znači da nema ništa od bračeva da će se GTA pojaviti na Xboxu ili GameCubuu. Sony je takođe nastavio sa fokusom na interne razvojne timove, a tu ponovo brojevi govore sami za sebe. Jak & Dexter se prodao u 1,8 miliona primeraka, Ratchet & Clank je otišao u 1,4 miliona, The Getaway - 2,5 miliona, SOCOM US Navy Seals - 1,2 miliona, Hot Shots Golf - 1,73 miliona. Ovo nisu cifre koje je postigao filmovima u danima vrhunske slave sa svojim internim razvojnim timovima, ali su vrlo anečajan uspeh za kompaniju čija je softverna produkcija često bila u senci hardvera.

Nakon što je i otkinji, Sony je je priklonio nekoliko igara koje se trenutno razvijaju. Prva na redu je bila Rise to Honor, hongkongška akcija sa "internacionalnom akcionom zvazdicom" u glavnoj ulozi - g. Jet Liem.

Sledeći je bio Gran Turismo 4 kojim je predstavio predsednik kompanije Polyphony Digital g. Kazunori Yamauchi. Iako se prisutnima obračunao u pored predvodilaca, strast g. Yamauchija prema automobilima i njegovi ambiciozni planovi za ovaj serijal su bili nešto manje nego impresivni. Najvažniji detalji su:

- potpuno novi fizički model
- mi da biti prekriveni da bi se predstavili vozači ponajviše više kao pravi
- automobili će biti više nego samo na stazi na istoriju automobilizma



moći da uživate online - protiv ljudskih protivnika

Jedno je jasno - dani GT trojke kao jedinstvene vozačkih simulacija su odbrojani.

ONLINE budućnost

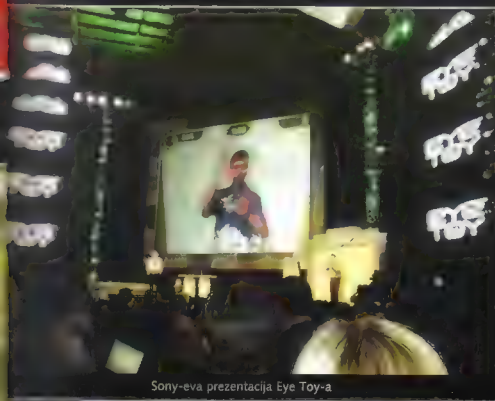
Svega mi ostaje da da online igranje biti masovno u budućnosti, ali Sony smatra da ovo može biti masovno i sa sadašnjom generacijom. Evo kratkih predviđanja ove kompanije na tu temu.

Otklanjajući put za online budućnosti koji je izneo par činjenica o online uspehu PS2 dvojke do sada. Network adaptor, oko kojeg se vrte Sonijevi online planovi, je prodat u 400 000 primeraka što je veliki uspeh za opcioni komad hardvera sa cenom od 40\$. Je li interesantiji od toga su podaci koliko ljudi se stvarno igra online. Na primer, svih 30% kupaca SOCOM US Navy Seals su probali njegovu online funkcionalnost, a 13000 istovremeno priključenih korisnika i 50 - 60 hiljada ulogovanih tokom jednog dana. Čak 73% ovih online igrača su muškarci u čuvenoj starosnoj grupi od 18 do 34 godine (koji čine 47% od ukupnog broja korisnika PS2 dvojke). Kao još veći iznenađenje dolazi činjenica da 58% online PS2 korisnika ima broadband priključak što je užasno visok prosek čak i za Amerikance. Sony ovde očigledno ima zainteresovanu bazu korisnika i sada može da



nadograđuje ovu solidnu bazu i proširuje svoju online publiku.

Online mreže odličan je faktor u prošlosti i Sony drži par aduta u rukavu. Online igrači igraju SOCOM i Syphon Filter čiji su dostupni na tržištu u novembru 2003 i u januaru 2004 godine. Što se tiče "spoljnih" igrača tu je odlagani Final Fantasy XI, da konačno biti objavljen u prvoj četvrtini 2004 godine. Interesantno je da PFXI za PS2 Hard Disk Drive (HDD), koji se isporučivati u isto vreme kasa i to iznenađujuća vest je da je Sony napravio ugovor sa EA Sportsom za ekskluzivnost njihovih online naslova u sezoni 2003-2004 PS2. Tako da će Madden online, najpopularniji sportski online naslov u Americi biti dostupan samo na PS2. I dok Xbox gradi kul sportsku mrežu, ovo je ipak težak udarac Xbox Live.



Sony-eva prezentacija Eye Toy-a

...red došao PS2 Online Pack, novi...
...uz nešto poboljšanu verziju...
...i Network Adaptor. Nova dvo-...
...na, ali ima par zanimljivih detal-...
...da reprodukuje sve vrste DVD-R...
...diskova, posedovaoće mogućnost da...
...DVD filmove u progressive scan...
...poselovaoće infracrveni port za daljin-...
...Ali možda najbolje od svega je...
...Madenja koji je tiši za čitavih 30...
...Ovo znači da će nova dvojka biti...
...to tih...

...mo da li će normalna dvojka i...
...dostupna ali mi nagađamo da neće...
...da plasira Network Adaptor u što je...
...vile domova, a koji je bolji način za...
...da uključu u osnovni paket? I tako...
...načno postala online.

Događaj je poslužio i za otkriće Eye Toy, Sonijevog novog USB dodatka, o kojem ćete pročitati više na sledećim stranicama, a sada...

BOMBA BUM!

Sony je sačuvao najbolje za kraj. Ken Kutaragi, otac PlayStationa se pojavio na stejdžu sa najavom - PSPocket! PSP je Sonijev put ka portabl sistem u sledeće generacije.

PSP će čitati posebni format dvoslojnog optičkog diska, baziranog na DVD formatu, koji sadrži 1,8 GB podataka. Diskovi se nalaze u malenim kućicama koja bi trebalo da ih sačuvaju od faktora kojima je izložen portabl prenosivi sistem. Mašina nije ništa manje impresivna nego što je format samog medija. Ekran pozadinskog osvetljenja veličine 4,5 inča sa rezolucijom od 480x272



Rise to Honor

piksela u 16:9 formatu i CPU snagom ekvivalentnom soni kecu sa podrškom renderinga i poligona i NURBova. Dodajte još 3D zvuk, MPEG 4 podršku (kao i ostalih popularnih kodeka), dinamički DRAM i još gomilu ljutih skraćenica i dobijete mašinu.

Problem? Neće se pojaviti na tržištu do četvrtog kvartala 2004 godine a Sony čak nije imao spreman ni prototip. I dok je PSP svakako opasan pokušaj preuzimanja Nintendovog zlatnog rudnika, dug period dolaska ove konzole daje Nintendo dovoljno vremena da se pripremi za borbu. Ako Sony uspe da sastavi funkcionalnu mašinu ovih karakteristika Nintendo će imati dosta muke da zadrži svoj monopol na tržištu portabl igre.



Gran Turismo 4 - novi standard simulacija vožnje.





MICROSOFT E3

X BOX CONFERENCE

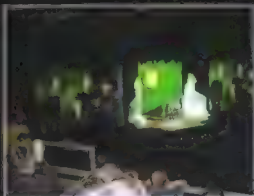
Microsoft zna da je na drugoj poziciji u ratu konzola, ali je ekstremno agresivan (iako još uvijek daleki drugi pretendent). Ova kompanija nije voljna da se odrekne ni mrvice svoje teritorije, što su vrlo jasno ilustrovali prezentacijom na kojoj su učestvovali Robbi Bach, Ed Fries i J Allard - tri Microsoftova čovjeka koji su zaduženi za razvoj Xbox platforme u silu koja će dominirati industrijom. Iako je priлично jasno da u ovom trenutku apsolutno ni jedan potez koji oni naprave ne može promijeniti situaciju na tržištu sa ovom generacijom konzola - i čitav niz igara koje su predstavili na svojoj konferenciji, iako impresivnih, nije mogao ništa da promeni.

Isto su Robbie, J i Ed svi zajedno iznili na svežnj i pričali o obećanjima koja su dali i ispunili na prošlogodišnjem E3, uz "tehničke" melodije kao pratnju. Nakon toga šou je preuzeo Robbie koji je govorio o budućnosti elektronske zabave, koju u Microsoftu zovu "Digital Entertainment Lifestyle" u kojoj će elektronski uređaji koje imaćemo koristiti dobiti nove funkcije u cilju zabave - PC-ji, mobilni telefoni, Xbox itd. Njegova vizija (i celog Xbox tima) je vizija igrača povezanih života, strastvenih i komunikativnih, ujedinjenih afinitetom ka interaktivnim iskustvima i željama. Ovo zvuči dosta ambiciozno, ali je i vrlo tačno čak i bez ikakve prezentacije.

IGRE

Konferencija je nastavljena video prezentacijama. Prva prikazana igra je bila malo iznenađenje - id Softwareov DOOM 3 se pojavio zadivljujući publiku svojom veličanstvenom grafikom. Ne postoji apsolutno nikakav drugi način da se o ovoj igri govori osim u superlativima. Jedini problem je taj da su sve igre prikazane posle ove izjave: "bavno". Ova igra je toliko dobra.

Sljedeće je video igra Project Gotham Racing 2. Igra da neizmjenljivo blistati u online modu, dok su modeli automobila značajno poboljšani u odnosu na prethodnu verziju igre ali su značajno poboljšana pozadine čisto izumetničke, malo to nije ni bitno jer da sup igra dobro igrati...



DOOM 3 ekskluzivno za X-box? Možda konačan znak kraja PC igracke scene.

LucasArts je debitovao sa Star Wars: Republic Commando sa video prezentacijom vojnika koji love bube po katakombama. Recimo ovako - Star Wars Halo.

True Fantasy Live-Online je proizvodnik Xbox developmenta u Japanu danas. Masovni multiplayer online RPG, koji razvijaju Level-5 koji su zaslužni za Dark Cloud serijal na PlayStationu 2, je ostvarenje sna za obožavatelje japanskih RPG-ova i za one koji žele da igraju pravu masovnu multiplayer igru online za konzole. Igra vizuelno vrlo podseća na Dark Cloud 2, što je jasno dobra stvar, ali da bi MMORPG izgledao dobro i u linearnim sekvencama je jako teško ostvariti. Usledio je video femo Namcoovog Iwakodowna, koji je FPS u kojem se koriste pesnice. Igra deluje kao kombinacija klišea iz filmova i igara ali svejedno predstavlja daljak svežine.

Na kratko je prikazana i lista igara koje će biti spremne za Xbox Live od kojih izdajavamo novu epizodu Tenchu serijala, kao i Vivendijev The Fast and the Furious.

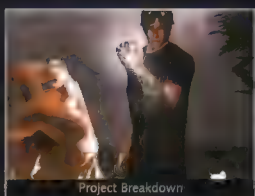
U Microsoftu očigledno polažu velike nade u Rareove igre, jer su najavljene tri igre - Kameo: Elements of Power, Conker's Live & Uncut i Grabbed by the Ghoulies, koja će biti prva Rareova igra za Xbox. Poslednja igra se oblikuje u nešto što bi moglo biti Microsoftova verzija Luigi's Mansiona, atraktivno toon-shaded ova šašava tabačina nije baš povuđa pravilo različitih reakcija od publike.



Ed Fries - jedan od najbitnijih ljudi za raz X Boxa



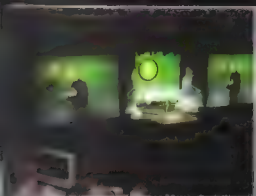
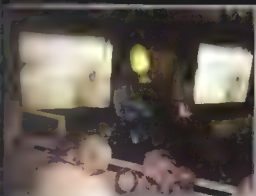
Scena sa pompezne Microsoftove konferencije



Project Breakdown



Gotham project 2



...je i Kain igra u kojoj su i Raziel i Kain likovi. U Sonic Heroesu su Tails, Miles i Sonic radili zajedno da predstavljaju 3D nivoe za DVE avanturističke igre, a publika se istinski oduševila izgledom Teenage Mutant Ninja Turtles koji izgledao sjajno u cel-shaded fazonu:

...nastavljena sa video snimkom Mixera koji predstavlja karaoke za Xbox. J Allard obećava da će ovaj preneti atmosferu iz klubova u igre, ali nismo sigurni kakav će prijem kod igrača.

...je predstavljeno novu igru pod nazivom Live Web, koji omogućava pristup Xbox Live naloga sa PC-a. Igra će moći da vide ko od njihovih prijatelja igra koju igru, kao i da budu

obavešteni uz pomoć Live Alerts na bilo kojoj napravi koja koristi MSN Alerts - PC, mobilni telefon ili drugi portabl uređaji. Sve ovo služi kao poziv za online igranje preko Xbox Live servisa.

U ovom trenutku NFL quarterback Payton Manning se pridružio Allardu na stejdžu zbog otkrivanja i demonstracije XSN Sports, online lige i timira koji radi u saradnji sa Xbox Live i Live Web servisima. Svi interni sportski naslovi, od Amped 2 do NBA Inside Drive će podržavati XSN Sports, i iako je prezentacija bila jako simpatična, Microsoftove sportske igre zauzimaju tek treću poziciju iza EA i Seginih naslova.



True Fantasy Live Online



J. Allard

Konačno je Ed Fries predstavio igru koju su svi čekali da vide - Halo 2. Demo nije bio samo video snima već preliminarne verzija igre koju je demonstrirao Bungiejev predstavnik. Demo je počeo scenom u kojoj Master Chief biva spušten u grad koji napadaju Covenanti. Ono što je ostavilo najveći utisak na sve je to koliko je cela situacija izgledala živa, prosto je sve pucalo od akcije i energije. Umesto beskrasnih "sinematika" pažljivo pozicionirani AI igrači su ostvarivali funkciju približavanja priče, oni su prosto vodili radnju a na igraču je samo da je prati. Momak iz Bungieja je vrlo iskusno odigrao nivo, skačući sa pozicije na poziciju, od zauzimanja "mitraljeskih" gnezda do smicanja aliena iz snajpera. Jedan od najboljih delova je kada je Master Chief uspeo da otme Covenant hovershita. Ova igra je predodređena za status megahita, a uz Xbox Live podršku biće vrlo "velika" i za multiplayer.

Zatvarajući konferenciju Robbie Bach je nastavio priču o "digital entertainment lifestyle" i kako jedino Microsoft ima snage da ostvari takav projekat jer oni kontrolišu toliko veliki deo PC tržišta a njihov domaćaj se proteže čak i na mobilne telefone i ostale platforme. I dok je sve ovo tačno, teško da će se sve to ostvariti tako lako kao što se Microsoftovci nadaju.

Ali konsola će biti dobijen igrama, ne sa uređajima i planovima, a Sony još uvek ima pod svojom šapom većinu naslova u kojima uliva najširi deo publike. Ipak, Microsoftova postavka igara je bila izuzetno dobra i pre nego što su dodali Rare pod svoje, a Xboxova baza korisnika i spisak izvanrednih igara će se samo povećati do iduće godine.



NINTENDO E3

PRESS CONFERENCE

Na svojoj godišnjoj prezentaciji održanoj u Holivudu, Nintendo je radozneloj publici predstavio svoju ovogodišnju postavku GameCube i Game Boy Advance naslova. Pojačavajući prošlogodišnju temu "povezivosti" između ova dva sistema, Nintendoovi ključni igrači Shigeru Miyamoto, George Harrison i Satoru Iwata su zauseli sledeći prezentovali svoju "robu". Za razliku od prošle godine najveće igre velikog kalibra su značajno utanjile. Nije bilo nikakvog nagoveštaja o novom Mario naslovu, niti o Zeldinom nasledniku ali je ipak bilo dovoljno naslova da bi publika uživala.

IGRE

Šesnaest letinog promotivnog izlaganja George Harrisona po pitanju prodaje u prvom kvartalu 2003. godine, prvi čovek Nintendo Japana Satoru Iwata je zauzeo centar stadija i počeo sa najavama igara za 2003. godinu. Glavna igra u GameCube postavci je novi Mario Kart: Double Dash!! koji je prva igra za GameCube koja podržava 8 igrača u LANu. Ovog puta kontrolni šteta vozilo kojime upravljaju dva lika istovremeno. Mario i Luigi su samo jedan od mnogih simpatičnih dueta koji se pojavljuju u igri. Ideja je da jedan od likova vozi kart dok se drugi "bavi" konkurencijom prikupljajući i upotrebljavajući oružja sa staze.

Sledeći na redu su bili Pokemon Pinball: Ruby & Sapphire i poslednji u Stadium serijalu za GameCube pod nazivom Pokemon Colosseum, koji u stvari predstavljaju način da igrači uživaju u nedavnim hitovima sa GBA na nove načine. Veće najave slede.

U ekskluzivnom GameCube dilu sa američkim developerom odgovorom za Duke Nukem: Time to Kill, Nintendo je otvorio potpuno novu gazučinu iz prvog lica pod nazivom Geist. Šes je u tome da igrač preuzima ulogu duha koji opstaje među "prezume" ili obuzme različite likove u igri pa čak i NPC-ove. Virtualnim preuzimanjem ovih likova igrač stiče nove mentalne i fizičke atribute koju mu pomažu u potrazi.

Na kraju je predstavio seriju i preoblikovanje obnove saradnje sa japanskim developerom Square-Enixom. Na radost prisutnih prikazan je i kratak isječak iz igre Final Fantasy: Crystal Chronicles za GameCube. Ova igra će omogućavati igru četvorice igrača istovremeno povezivanjem 4 GBA na jedan GameCube.

Uz nekoliko prethodnih igara koje se ne smeju propustiti se nalazi i Nintendoov F-Zero GX za GameCube. Captain Falcon i anti-gravitacioni trkači su ponovo tu lepili mnogo ikada. Iwata je prečuo



Triforce kolaciji između Nintenda, Namca i Sege, i kako će ova sila predstaviti vrhunske igre i na arkadnim mašinama i na GameCubanu u budućnosti. Igračima će biti omogućeno da transferuju podatke sa arkadne verzije na GameCube verzije igara.

Gostovanje putem video trake Capcomovog top producenta Shinji Mikamija je u dobroj meri zabavilo publiku. Poenta priče je da će Capcom nastaviti svoj legendarni serijal na GameCubetu sa Resident Evilom 4. Mikami je pominjao i Viewtiful Joe i Killer 7, ali najzanimljiviji detalj je bila izjava "nemojte se uplašiti u gaće" po pitanju faktora zastrašivanja u RE4.

Factor 5 i LucasArts su nastavili tradiciju Nintendo ekskluzivnog Star Wars Rogue Squadron sa prvim javnim predstavljanjem Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike. Preuzevši sve najbolje akcijske scene iz originalnih Star Wars filmova Rebel Strike je izgledao neverovatno u pokretu. Trike speeder bajkova kroz Sumu Endora, AT-AT sukobi "by Luke" na Hothu i gomile drugih scena će konačno biti ubačene u igru sa najnovijim i najboljim izdanjem.

A ova je Iwata predstavio publici jednog i jednog - Shigeru Miyamota. Kao što je već ubičajeno g. Miyamoto je dočekan sa oduševljenjem od strane prisutnih novinara pre nego što je počela glavna tema konferencije - povezivanje GameCubea i GBA. Ovu demonstraciju je neočekivano izvršio glava Maxisa i kreator igre



The Sims, Will Wright. Miyamoto je najavio će Wright i The Sims napraviti potpuno n GameCube verziju igre kao i novi naslov GBA. Ideja je da će se ove dve igre povezati ponuditi jedan novi nivo interakcije koji dosad nije bio moguć. Simsi iz GBA verzije sada ne mogu posetiti ili se preseliti u GameCube grad i nuto. GBA mini igre otključavaju dodatni sad u GameCube verziji, i čak postoji nova varijacija/kupoprodaje dostupna isključivo pomoću povezivanja ove dve konzole.

Uz jedno iznenađenje kao je dočekan i The Legend of Zelda: Four Swords GameCube. Da, Miyamoto je preradio avanturu za 4 igrača iz poslednje GBA Zeli napravio "punu" GameCube igru sa GBA multiplayer igranjem u vidu. Suština igre se vili jednog GameCubeta, jednog TV-a međusobno povezana GBA. TV i GameCubaju centralnu zonu na kojoj se "prika" različito obojeni Linkovi gde se dešava igra



zagonetke i timski rad za četvoricu ali poenta je u sledećem - ako jedan od igrača uigrao ili prepušten kroz taj igrač ispada sa glavnog ekrana na svoju mini GBA ekranu. Ovo nudi novu multiplayer funkcionalnost.

Novi dodatak u sličnom fazonu je Pac-Mana. Licenciran od Namca, u igri igraće 4 igrača u kojoj jedan igra ulogu Pac-Mana, dok tri igra ulogu fantazma. Plan je da duhovi uigraju što pre je moguće, dok naš igrač pokušava da pozoba veliku

žutu tačku, očisti lavirint i usput utamani par duhova. Ako jedan od duhova uhvati Pac-Mana, taj igrač preuzima ulogu Pac-Mana i šurka se nastavlja. Čista zabava - čudno kako se vilko nije satio "Lestonog Čike" do sada...

Šokida najinteresantnija vest je stigla od g. Miyamota kada su Konamijev Hideo Kojima i Silicon Knightsov Denis Dyack stigli na stejdž da proćaskaju o Metal Gear Solid: The Twin Snakes za GameCube. Prva pojava legendarne špijunske šunjalice za GameCube je u stvari prerađena prva verzija klasike - PlayStationovog Metal Gear Solida. Kojima je izjavio da je ekstremno srećan što radi sa Nintendoom i



Miyamotom prvi put u svojoj karijeri, dok je Dyack izuzetno ponosan što će njegova kanadska kompanija glavni developer koji će predstaviti Solid Snakea GameCube igraćima.

Nastavljeno je sa video materijalom koji je prezentovao još naslova koji će biti spremni do idućeg E3. John Riccitiello iz EA Sportsa je prokomentarisao kako će EA obezbediti vrhunske sportske naslove za GameCube, a mogli su se videti i inserti iz sledećih igara FIFA 2, F-Zero GX, 1080: Avalanche, Advance Wars 2: Black Hole Rising, Final Fantasy Tactics Advance!!! i Sword of Mana.

Još jednom je Nintendo pokazao da je nezahvalan interesovan za online igranje u globalu, jer je jedina igra koja podržava LAN igranje Mario Kart: Double Dash!! Na kraju Nintendo postavila za ovogodišnji E3 nije ispala tako dobra kao prošlogodišnja, ali je očigledno da će Nintendoovi fanovi imati par bisera koji će ih zasladiti do iduće godine!!

041 / 55 22 22

username: teleport
password: net

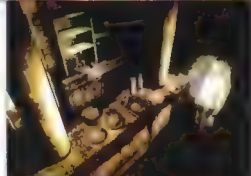
- ❖ bez otvaranja naloga
- ❖ bez podešavanja
- ❖ bez "krađe" vašeg vremena

- ❖ besplatan e-mail
- ❖ tehnička podrška
- ❖ mrežno igranje



SILENT HILL 2





Ako vam ruke gore (al' ne gore kao moje - već kao u vis') i jedna spona se odlepi od ovacija, jer kao što i sam BRDO SE VRATIO!!! Šta sad činite u svojoj odbranu? Šta ćete sada raditi kada vas budu pitali zašto se konjaci otegli do papaka? Koji vam treba kada vas budu pitali iz čega su "okinuli" popravni spili? Ne znam ni ja, al' pravo da vam priznam - NE BRIGA, IPAK JE TO BRDO!!! I dobro, već jedno od onih koje je desno, s evidentnom namerom zmasakriraju sve što se mrda, a bumper a? Tako ti je to, moj batice... Presudna, i ne samo to, već i ne priča bit servirana. Tako smo god na bili svedoci kompiuterske evolucije, koja je u odnosu na kralja najpopularniji žanr. Tamao "To je to, kraj, nema više pucačina", a ono - PUP pa 3D na najednom pucačine preplave god ne kasnije, neko primeti: nema avantura, pucačine su sve potisnule... Kad odjednom na tržištu više nego zvezda na nebu. Tamao pomisli na kvalitetnih RPG-ova, BUPETE pa te žali da samo RPG-ove opisuje... da se vratimo na kvalitetne avan-

najavljeno. Doduše, intantan je bio uvod koji je prvih po sata lišen akcije i koji sam u tekstu opisa za SH2 nazvao "Laza koji baza", jer je to bila činjenica - bazam kroz krajolik pola sata, a nikakve radnje (klanja, prim. aut) nema. E, pa to ovde isto tako nije slučaj. Od samog starta tu je avantura i akcija. Šta još? PRIČA BRE, tu je PRIČA (da se još jednom vratim na temu) i to ne samo kao radnja, već i način na koji je naračionim putem dočarana. Za razliku od prethodnika, ovde niste naivni Džo koji prvi put uzima štanglu ili motornu testeru u ruke, već ste osoba koja ima makar osnovno obrazovanje kada je vatreno i lino oružje u pitanju. Tu je onda stanovište - ne neobrano grožde kao u kecu, ne neiskusni sociopata koji se sa melanholijom priseća svoje preminule dragane, već je tu HEROINA, koja je u rashodu sa bogom, dogmom i koncepcijom "sudbine" i načinom na koji će se data sudbina poigrati sa njom

Možda ste primetili da sam vam dao premalo informacija za početak, al' takva je i igra. Pametna. Daje sve na kašičicu. Mislim, kako Neo da pogreši ako mu je SUDBINA predodredila jedan ishod? Ušao čovek u proročište, "cobar dan", "dobar dan", "sam ja izabran?", "jesi!", "hvalalepo, do viđenja i prijatno". Nema toga, batice, moraš da dokažeš da si izabran, što IQ-om, što akcijama. Dobro, možda je Neo neadekvatan primer, ali je najslabiji... Znači, šta? Konisti vijuge. Onda idemo na sledeće - faktor dobrog plašenja. Idemo na uvodnu sekvencu koja se isto tako može nadovezati na moj opis SH2 - TT sindrom. Ovog puta radnja ne počinje u WC-u (hvala bogu, taman sam počeo da vraćam poverenje i nusprodukte u isti, ne bi bilo dobro da opet moram da idem iza drveta, prim. aut.), već na mestu koje me plaši i prepada više nego bilo

... možete, ali ja ne mogu da se setim poslednji put igrao kvalitetni produkt ovog žanra. U stvari lažem, Silent Hill 2 poslednji primerak. A šta njemu nije? Što se mene tiče ništa, ipak sam ga razvio pratio još dok je bio u planu i sam se ueno da je baš sve onako kako je



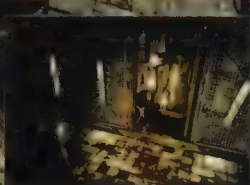
KOCKA DO KOCKE - KOCKICA

šta drugo na celom svetu - tržni centar. To se tražil Zlo u tržnom centru... Ovdje se može primetiti iskustvo programiera, osvrtno na neke kvalitetnije horore koje sam imao prilike da gledam, što stare (Romerova "Zora mrtva- ca"), što nove ("28 dana kasnije"). Ja ne znam kako vi gledate na američku kulturu, ali lično smatram da je najveće zlo koje je američka civilizacija izrodila (ne računajući kečere i "Mekdonalds") - sloj maloletništva koji po ceo dan gubi vreme (i mozak) u tržnom centru. Payback time...

Znači - sve je fokusirano na religiju i religijska ubedenja, pa mi se čini da se zaplet nadovezuje na "keca", makar što se tiče religijskih predstava i načina razmišljanja, al' bez da to nameće, već sve vreme forsira priču o veri i značenju sudbine, što samo po sebi doprinosi intrigantnosti, kultivne i čini veliki plus igrivosti. Dakle, zaplet počinje u tržnom centru (ju, već sam se naježio) nakon jedne noćne more (koja je opako izfilmovana) i pravo da vam kažem, već tu nećete znati šta se dovraga dešava. Nakon nekoliko časova igranja, već ćete tu i tamo nešto povezati, tako da u momentu kada napustite tržni centar, već imate neku osnovu na koju ćete dalje nizati događaje, a bogme, tada i počinje prava akcija, ili što bi se reklo -

kockice ležu na svoje mesto u novonastalom mozaiku straha (ih, što volim ovako TEATRALNO da se poigravam rečima). Kako sam spomenuo, od samog starta sve viri od lešina i karakondžula u poodmaklom stanju raspada, a vi ćete se morati probiti kroz njih koristeći vatreno i hladno oružje. Arsenal narasta, ali vam sve na kašičicu, pa pominjem - uzi, sačka, stanka (ali ne istoimena kumova majka, već deminutiv za Stungun, prim.aut.) i katana, a pošto sam u datom momentu dobre volje, iznenadiću vas i otkrivanjem informacije koja podrazumeva postojanje šefova (bossova ili kraljica). Isto tako vam neću tajiti da je sistem borbe poboljšan, tako da više ne mlatite daskom ko da ubijate komarce ili plašite muve, već posedujete tehničko saznanje o osnovama borbe prsa u prsa. Drugim rečima - lik u igri se dobro ponaša, valjano reaguje na komande, pa ne morate da brinete ako vam nakaze prdu na rukohvat. Ako ste ljubitelji suptilnijeg rešavanja (čitaj - pucanja sa daljine) ni tu nema problema, pošto ne morate da pridete da biste zombiju sastavili tane sa celom. Bilo kako bilo, na vama je da rešite, a ja vam toplo preporučujem da malo pridete... Ako vi ne želite da pridete - nema problema, ionako su programeri razmišljali umesto vas i ubacili par scena u kojima ne primećujete neprijatelja sve dok vas on ne napadne. Nekada ste u previše ograničenom prostoru, dok će se tu i tamo desiti da ih ne provalite zbog nedostatka svetlosnog izvora. Ipak, nema da brinete - medikamentata ima na sve strane, pa će oporavak biti brz i efikasan, ali zato ima municije u deficitu, pa ćete (hetti vi to ili ne) poslušati moj savet i pokušati da što više negativaca lišite životne energije s malog rastojanja.

I tako stigismo mi već do "slagalica", odnosno kockica koje treba UKLOPITI U MOZAIK STRAHA (muhuhahahahahahaha, ludački smeh autora). Odmah vam moram reći da igru karakteriše pregršt dobrih zagonetki, za razliku od njenog kvalitetnog prethodnika. Pored toga što je velika raznovrsnost u pitanju, one su dobro osmišljene i poboljšane, a celokupna njihova lepota je u tome što prijanaju na strukturu igre kao meso na kost... Još jedno gledište koje ide prethodom u korist jeste i činjenica da su sve logičke prirode (osim nekolicine), pa su veoma male šanse da ćete se na nekoj na duže vreme zaglaviti. To znači da je obično najlogičnije rešenje ispravno, pa ćete većinu rešiti u glavi pre nego što stignete da ih rešite u igri. Tu su još i neke numeričke i lingvističke prirode, tako da će vam trebati neznatni utrošak vremena, ali ne sumnjate ja u vas, kao što (pretpostavljam) ne sumnjate ni vi u mene (e, što nisam te sreće da REDAKCIJA ne sumnja na mene svaki put kada nešto iz iste nestane, prim.aut.). Sve što Heder (e, da, tako se zove HEROINA, zaboravili da vam to napomenem na samom startu) pročita ili odradi, automatski se beleži u njen hendbuk, osim parčica papira koji su esencijalni za neke mozgalice. Nemojte grešiti kao ja, ispitajte inventar ako vam se desi da se negde zaglavite, možda ste već našli rešenje, a bez da ste toga svesni. Ako pak niste ljubitelji prejakog mozganja, na samom početku birate tri nivoa težine "slagalica" i akcije, tako da ako izaberete najslabiji nivo zagonetki, a najviši akcije, velika većina neće ni postojati, dok će one koje su "meso" igre biti drastično pojednostavljene. Treći nivo



ne znači da je manje akcije u pitanju, znači da je logističkih završaka u ovom neka vas ne opterećuje. U prilogu priloženja ima u ovom kako u vidu nagoveštaja, tako i u ovom rima (što predstavlja jedan od najtežih načina da se nabuca težina, kao i onom življu koji nije sa nekog područja, koji maltena čini planetu, ali ko gleda i računa na to JUDAKA, prim.aut.).

Redano igra je izuzetno obrađena, a to se vidi, bez da se razmišljam da li je ovo ili nisam. Prvi deo možda sada izgleda, ali je onomad posedovao i malo smeka i kvalitetnih vizuelnih efekata je zablistala, što zbog specifičnog, što zbog truda uložnog u ovom. Igra je sličnih performans kao i u ovom što je sve nekako dopickano i zatvorene lokacije su neverovatno realne i tehnički dobro rešene, a druge strane, teksture perfektna, a i tako savršeni (pulsirajući zidovi niz i niz potoci krvi). Da, tu je opet zasigurno nadnaravni osećaj jeze, ali samo u ovom se zadubite u radnju i lišite prostora, igra odiše nekom krajnje jezivom dok se nekoliko scena posebno brutalnim odvijanjima i atmosferom je tu dočama. Te scene će vam se sedeti krv u žilama, posebno ako me pokušali što se tiče kreiranja "domaćeg" A što se tiče animacija, ništa nije življano ko u mnogim igrama, koje će zasigurno svojom ŠMINKOM, dok će priča

smrdeti iz daljine kao leopard, ili ne daž bože lavlji kavez (kuku, lavlji kavez, prevrće mi se utroba samo kad pomislim... prim.aut.). Možda nije CG, ali je veoma kvalitetno animirano i nadasve fluidno, što se može takođe uočiti i u izgledu mrtvaka. Da, mrtvaka... To vam već pričom ne mogu dočarati jer apsolutno nepokolebljivo tvrdim da nisam dovoljno kompetentan, načitan i elokventan za to. Ipak, Konami je to, ZABLISTAO je, mali...

Što se tiče muzike - imam samo dve reči: Akira Yamaoka (znam, znam... vama je to špansko selo, ili španska serija, ali što da ne utrošim još malo prostora predviđenog za tekst nekom glupom zamerkom, ili stupidnim komentatom - može mi se, prim. aut.), koji je doprineo sablasnoj i mračnoj atmosferi igre, što muzikom, što efektima. U pojedinim momentima ćete poželeti da isključite efekte, ali ne zbog lošeg kvaliteta istih, već zbog toga što vam previše "ljudaju čamac u kritičnim momentima", odnosno što vam previše odvlače pažnju, plašći vas konstantno.

Isto tako, mali minust trajnosti, zbog radi SAMO dva alternativna kraja igre, a i problem je što kada vam se desi da je završite (dva, tri ili čak četiri puta), malo je verovatno da ćete je opet igrati, osim ako ne budete u fazonu da se malo priselite, ili da je eventualno sa

osećanjem melanholije uključite, onog momenta kada se pojavi Sajlent Hill 4 - Hill of all hills.

Sve u svemu - ako vam ovo nije bilo dovoljno da makar valirate igrić, cenim da vam ništa neće stanovište promeniti. Ipak, ako ste ljubitelj kvalitetne horor avanture, intrigantne priče i akcionih odvijanja, makar nagovorite fiskalnijeg prijatelja da to igru ispazari, pa mu je vi docnije otmite, i držite u svom posedu dok on ne zaboravi da je ona kod vas. Ako se desi, a' sasvim slučajno da je on negde zapisao da vam je tu igru posudio, a vi se bezočno kunite u sve što vam je sveto da ste mu je još ONOMAD vratili. Mislim, ja sam imao običaj to da uradim - šta ste vi, bolji od mene??? Ne bih rekao... Bilo kako bilo, potrudite se i uživajte!

	horror • 1 igrač • Memorijska kartica • Vibracija • Analogna kontrola	Izdavač: Sony KONZOLE • PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE	Ocene Platforma PS2: 10 GC: 9 X BOX: 9 GBA: 8	Medij: DVD 1 UKUPNO 92%
--	--	---	---	---

SOUL CALIBUR 2



Aaa - iii, još jedna igra mog kalibra... A i bilo je krajnje vreme, moram da priznam - još od pojave Četvrtke tetke nije se našla nijedna kvalitetna pegla (čitaj - Namikova pegla, prim.aut.), ali - EVO, tu je sada kalibur dva, pa vi sad vidite šta ćete uraditi povodom toga. Arkadna verzija igre me dan danas podseća na sretno momente moje brezbržne mladosti, kada smo Nosonja i ja otimali pare svojim maionima i besomučno uništavali dugmiće aparata razvrstanih u Sega Staklencu. Igra koju smo najbolje obožavali da gnjavimo je nesumnjivo bio Kalibur, a ne za džabe... Igra je predstavljala brzu verziju Tekkena sa oružjem, karakterističnim likovima i raznovrsnim stilovima borbe. Šta čovek još da traži, osim možda velike količine novca?

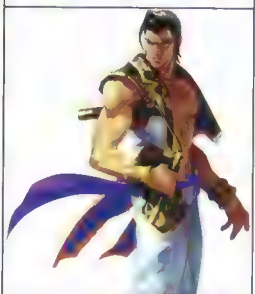


Sada mogu spontano da opletem po jednom hvalospevu, čisto da vas zgusim... Nema te simulacije borilačkih veština na svetu belom, da je kvalitetna, a da je nije radio Namiko. Ni u jednoj igri ne možete osetiti tu dubinu. Nijedna igra ne može biti kompleksna kao borilačka igra pomenute maestralne firme. Takva rafiniranost i takav rezon u kreiranju koncepcije borbe nijedna firma nije nadmašila, niti će je (po mom skromnom mišljenju) nadmašiti još dugo, dugo vreme. Osa u kojoj se nalazite, šmekerska eskivaža i hvat sa strane, koji pruzrokuje teško oštećenje telesne građe, unutrašnje krvarenje i cerebralna



oštećenja, plus oružje koje vam stoje na raspolaganju, magije i specifični kombo udarci, govore o čemu - O MILIONIMA KOMBINACIJA, o taktici, rezonu, snalažljivosti, sposobnosti, brzini razmišljanja i reagovanja... Idem prebrzo? Šta ću, brz sam ja mali.

Kada smo izfircali po soniju, prešli smo na aparat. Kada se, spletom tragičnih okolnosti, aparat pokvario (nismo mi, gazda, mame mi, pojavili se



...pokvarili sve, NAMA pakost da
...bio sam PRISILJEN da bezočno
...u iz redakcije, naravno, sa jednim
...Kalibura i dva kontrolera, i tako
...nastavio. Njonia i ja, čovek na
...kontroler na kontrolera, veština protiv
...je legendal

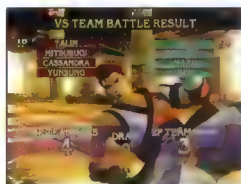
...odigrali Story mod i otvorili sve
...da se otvori, uključujući ekstra
...modove, dodatne garderobe,
...tako da smo uskoro suvereno
...instalirali igrači u ulici, kraju i
...sad? Mislim, nisam ja više
...na spavam tu i tamo i dam
...Misim, AMAN ljudi, moja krhka
...om?

...te verzija za PS2, pojavila se verzija
...drugo da uradim osim da se
...Jooy, što je lepa zora, moram
...u cik iste, prim aut.)

...okrivati, grafički je igra totalitarno
...likovima su ubrizgane revije
...poligona, sve je mnogo
...rano, dok su pojedini likovi
...Koliko je bolje izgledao
...odnosu na PSX, toliko je dvojka
...Verzija za Iks Boks je pod
...kao i na dvojci, samo što ima
...i efekat. Arene su isto tako
...moćnosti su povećane. Sada, kao
...dovi za koje možete zahevu
...gordinirati mu glavu, rekon-

struišući mu kosti lica (ko i u pravom životu - baš
sinoć sam shvatio da je lik dvadesetak godina živ-
otao nosio jedan nos, a da je posle samo jednog
udara nosi DRUGI, prim.aut.). U arenama su i
pojedini elementi koji će vam smetati ili vas
ograničavati, ali kakva bi to bila pegla, da je samo
u dve dimenzije i da nema nečega da ometa.
Naravno, još uvek ima dovoljno rivca da "auti-
rate" protivnika i tako odnesete brzu pobedu.
Koristeći jači procesor i veće mogućnosti, vizuelni
efekti su evoluirali, dok je akcija brža. Možda se
meni čini, ali mogao bih se zakleti da je novi
Kalibur za nijansu ili dve brži od svog prethodni-
ka. Nekima će ovo predstavljati omanj problem,
ali - ljudi smo, lako se adaptiramo na uslove.
Nekoliko partija i već ćete razviti osećaj za ritam,
tempo i tajming

Što se tiče likova, ako se sećate završetaka sa
pojedinicima - pa pojedinih više nema, zbog specifičnog
završetka njihove priče, ali neka vas to ne





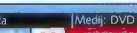




brine, pošto je mnoštvo starih likova još uvek tu, sa prepoznatljivim stilom i potezima. Naravno, dosta novih poteza je ubačeno, iako je koncepcija rasporeda dugmiće ostala ista: dva napada rukom, jedan jači, jedan slabiji, napad nogom i blok, odnosno gard. Tu je samo još pridodata funkcija "hevtanja", ali to se ni ne računa, verujte mi.

Moji favoriti Voldo i Ajvi su još tu sa svojim bizarnim oružjem i izgledom, potezima i kombinacijama, samo što je Ajvi bolja nego ranije, dok je Voldo (fala bogu) izgubio čudnu, rogatu zraslinu u predelu prepona. Nažalost, nema više Softbje (koju bih POSEDOVAO, onako animiranu, per.prim aut.), ali je tu njena mlađa sestra Kasandra, podjednako oskudno odevena (koju bih posedovao JOŠ VIŠE, plus perv.prim.aut.). Naravno, pndocati su novi likovi (čebn nova lika, da budem precizan), kao što se i dalo očekivati. Prvi od njih je evropski fensler (ali ne kao "fensi osoba" već kao "mačevalac", prim.aut.) koji se zove Rafael, zatim, tu je azijatkinja Talim sa dualnim sečivima, koja je maltene klon Taki, samo što ima bolji "rukohvat", odnosno dalje poduhvata

sa oružjem i Yunsung, koji zamenjuje Hwanga kao i već pomenuta Kasandra.

Grafički - kao što sam već napomenuo - superiorna, dopadljiva i krajnje igriva, predstavlja jednu od igara koju morate imati u svojoj kolekciji, ali ne zato što ja tako kažem, nego zbog toga što je igra stvarno kvalitetna i predstavlja nepresušni izvor zabave kako za jednog, tako i za dva igrača. Što se tiče trajnosti i igrivosti - pa, brate, tuća je to, atmosferom odiše, ignvošću zrači, a može da traje neograničeno - u zavisnosti protiv koga igrate i kojim se borcem služite.

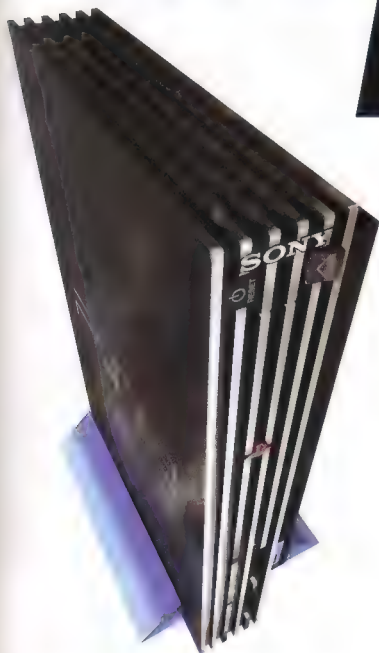
Vi uživajte, ja sam nepokolebljivo uveren da ću i ja... Ajde Nosati, odi k' čiči, da te čiča RAZOBUCI!

beatus PROMER		Izdavač: Namco	Žanr: Tuča	Medij: DVD 1				
	• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE		10	
	• Memorijaska kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			9	
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			10	
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			9	
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			9	

MASTER

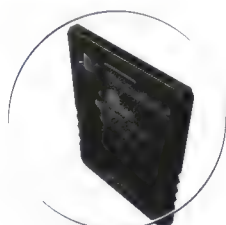
IMPORT

NOVA CENA PS2!



**PRODAJA
SERVIS
ODRŽAVANJE
ORIGINAL IGRE**

PS2
PLAYSTATION 2



Bulevar Mihajla Pupina 85, (bivši Lenjinov Bulevar, kod Hajata), 11070 Beograd

www.masterimport.co.yu • contact@masterimport.co.yu; 011/2142-159; 064/130-10-30



Uđite u Matrix, dečice, samo ako ste 100% sigurni da to želite, volite i obožavate - jer sve su šanse da vam se neće baš svideti ono što vas dočeka unutra. I kad kažemo da vam se neće svideti ne mislimo da je to zbog toga što je Matrix zla virtuelna stvarnost stvorena da porobi ljudski um i dušu (što vam se možda čak i sviđa kao ideja, jer ljudi su se često ponašaju kao da im sasvim odgovara da budu porobljeni i lišeni mozga). Mislimo na to da vam se verovatno bukvalno neće svideti kako Matrix u ovoj ign izgleda, misli i ponaša se

MATRIX V2.0

Ako ste gledali novo ostvarenje guru-braće Wachowski, film The Matrix Reloaded, koji je poslužio kao neka vrsta inspiracije za ovu igru, onda sigurno znate da je Matrix, ili virtuelna stvarnost koju su stvorile mašine ne bi li tako držale ljude porobljenima (ili je možda nešto drugo u pitanju? Saznaćemo kada se pojavi treći film iz trilogije, The Matrix Generations) doživeo čak 6 verzija do sada. Zašto vas podsećamo na ovo saznanje, to jest zašto vam otkrivamo detalje iz filma,

ako ga niste gledali? Pa, da bismo napravili foru, naravno! Foru je u tome što igra Enter the Matrix izgleda deluje toliko loše, kao da je u pitanju neka veoma stara verzija Matrixa, tog sveprisutnog programa koji simulira realnost... Recimo, neka verzija napravljena 1999, pre nego što se pojavio PlayStation2.

Verovatno ste do sada prelistali dugoočekivani broj Bonusa i pritom videli ocene koje je dobio Enter the Matrix, i upitali se "što koji %&!* igra s ovako prosečnim ocenama zauzima čak četiri strane?". Pa, odgovor je prost, ako se samo malo strpiti. Vidite, Enter the Matrix je hit igra. Nesumnjiv hit (šacnite samo vest u boxu sa strane), i to samo zbog činjenice da je ovo verovatno prva video igra koja nije prosto "inspirisana" filmom, već je rađena kao paralelni projekat, tačnije kao još jedan aspekt naučno-fantastičnog sveta Matrixa koji su osmislila braća Wachowski, a koji nam je već prikazan kroz dva filma, kao i kroz serijal od pet kompjuterski animiranih kratkometražnih filmova poznatih pod imenom Animatrix. Dakle, Enter the Matrix je sasvim novo poglavlje u sagi o Matrixu, i kao takvo dobilo je sasvim zasluženu pažnju



autora sage, već više puta pominjane braće koji su zavrnuli rukave i seli da rade zajedno sa studiom Shiny Entertainment: napisali su scenario za igru, režirali cut-scene i snimili čak skoro sat vremena video sekvenci (sá sve pravim glumcima iz filma) koje dodatno produbljuju priču. Kada na to dodate da je Enter



...pravljen paralelno za sve četiri platforme (pored našeg dragog PS2 to su Xbox, Gamecube i PC) i to za nijansu jasnije zbog čega je Atari-Atan rešio da maksimalnu resursu i odvoji čak nekoliko MILIONA za ovu igru, što ju je učinilo verovatno najvećim budžetom

...sve to znate, kada ste videli ovu igru vremena i para otišlo na ovu igru ćete shvatiti zbog čega smatra se zaslužuje da na čak 4 strane analiziraju njene prednosti (i krm) i (u ku lele), te da vam obrazložimo zašto smatramo da ova igra nije uspevala pobuditi ništa više od utiska krajnjeg kretanja koji mestimično prelazi u nad nedostatkom kvaliteta, originalno čak i igrivosti! A SVE TO JE MILIONE DOLARA! AAAA!

...u Matrix, koristeći ništa više do li svoje konzole

IGRIVOST, ILI "ANDY, KAKO DA SE IZ OVOGA IZVUČEMO?"

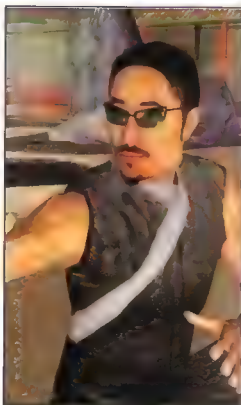
...se crne antilope iz The Matrix... kapetanice koja je gotovo jedina... pomogne našim odvažnim herojima... zadatku? Radi se, naravno, o... interpretaciji glumice zanimljivog... Pinket Smith. E sad, sećate li se... satke pojave lika-programa po... Ghost žutača koji ima provaljenu... testira Neoa i da pruži gledaocima... neke da vide matrixolike borilačke... Neoga glumi mlada nada po imenu... Wong. E, u igri Enter the Matrix... njih dvoje. Dakle, videćete jednu... ovu stranu te epske i kompleksne... koja tvori univerzum Matrixa, sa... likovima iz filma u glavnoj ulozi... dogajajma koji se odvijaju tačno... The Matrix Reloaded i sledećeg,

poslednjeg filma u trilogiji - i nećete verovati, koji čak na neki način bacaju malo više svetla na nedorečenosti kojima The Matrix Reloaded inače obiluje, kako ste nesumnjivo mogli primetiti ako ste ga gledali. E, ovde se nažalost, na neki način nalazimo na vrhuncu kvaliteta koje igra Enter the Matrix nudi, jer se priča objašnjava kroz cut-scene, ali i kroz mnogobrojne video sekvence u kojima se pojavljuju pravi glumci iz filma, glumeći svoje uloge iz filma, recitujući tekst koji sasvim odgovara filmu... I mi to sve ipak ne bismo da detaljnije podelimo sa vama, iz prostog razloga: da onima koji se toliko lože na Matrix da će i pored ovog teksta pazanti igru (a takvih ima, verujte nam) ne ubijemo jedini užitek koji će iz nje moći da izvuku, a to je saznavanje tih dodatnih detalja o priči. Bogovi znaju da neće moći da preterano uživaju ni u

samoj glumi i scenariju - prosto je neverovatno da kada čak i nekom dokazanom glumcu date da glumi u video igri kvalitet njegove glume odmah приметно opadne, kao što mogućnost erekcije opada sa smanjenjem okolne temperature. A očigledno je da ni dijalozima tj. scenariju ipak nije pruženo toliko pažnje kao onima u filmu, te deluju nekako izveštačenije. No, ostaje da je ovo najbolja strane igre, pogotovo kada se spoji s dodatnim informacijama, crtežima i sekvencama koje otključavate završetkom određenih deonice igre. Ali, ovaj, treba igru i igrati da biste sve to videli, a tu dolazimo do crnila.

IGRIVOST, ILI "KAKO SE BRE OVO IGRATI?"

Pitanje iz podnaslova će verovatno igrati ove igre izgovarati bar onoliko često koliko su ga



puta postavili momci iz Shiny Entertainmenta dok su je pravili i pokušavali da doakaju tok mističnoj i njima očigledno nepoznatoj kategoriji koja se zove igrivost, a sastoji se u podjednako meri od originalnosti, izbalansiranosti, održavanja pažanje i "dimenzije X" (to vam je onaj četvrti element koji definitivno morate sami da otkrijete dok pravite igru, inače će vam igra biti ocenjena kao erekcija na -20 stepeni Celzijusa). Što se igrača tiče, oni i neće imati toliko problema da otkriju komande i da se s njima upoznaju, koliko će imati problema da shvate čime su to tačno tvorci mislili da će uspeti da ih navuku na igranje ove igre - i zašto bi uopšte neko mislio da je to zanimljivo i zabavno?

Glavni problem je u tome što Enter the Matrix nedostavno ne nudi ama baš ništa novo po pitanju igrivosti, a i ono što nudi je uglavnom loše odrađeno. Kada na to dodamo i neverovatno loženje kojima su nas obasipali tvorci tvrdeći da ćemo imati utisak kao da igramo film, da ćemo moći da uživamo u spektakularno urađenim specijalnim efektima usporavanja vremena i da izvodimo oko 3000 (!!! to im niko nije verovao - i ne, nismo pogrešili s borjem nula) različitih poteza, zahvata i kombosa, onda shvatate zbog čega smo razočarani



Da vam odmah kažemo da nismo uspjeli da otkrijemo ni TRIDESET različitih zahvata, udaraca i kombosa - i to uključujući osnovni šut i udarac pesnjom. Jeste da neki izgledaju baš dobro, ali nije baš da ih ima 3000...

Enter the Matrix na prvi pogled nudi obilje igrivosti različitog tipa: tabanje pomoću bori-lackih veština, pucanje iz različitih oružja, brzu vožnju s "drive-by" pucanjem, pa čak i pomalo (ali baš malo) razmišljanja u onim delovima u kojim je potrebno hakerisati u Matrix. Ipak, ne možemo oprostiti propuste po pitanju tabanja i bori-lackih veština, jer one su okosnica igre pošto su najzastupljeniji nivoi baš oni u kojima mlatite/upucavate horde, krda i beskonačne te nesicrpe rojeve tupavih zlotvora (a češće čete ih mlatiti, jer pucanje brzo prestaje da bude zabavno,

pošto je potrebno samo držati R1 i pritiskati X - OK, ni Max Payne ni GTA3 nisu bili mnogo pametniji po tom pitanju, ali bili su PRE ove igre). Sve se svodi na prosto drn-danje dugmića i gledanje prilično kul stvar koje se događaju na ekranu, ali koje uglavnom nemate pojma kako ste izveli, čak ni posle nekoliko sati provedenih uz igru uputstva! Sećate se kako u Tekken3 nek pacer uzme Eddija i samo mrlja po džojpedu dok Eddie odraduje sav posao? E, osećaj je nekako sličan, osim što ste ovog puta VI u ulozi Eddija tj. pacer. A to se ponavlja i kada su u pitanju mnogi aspekti ove igre: sve u njoj prosto vrišti "NEDOVRSENO!". Dizajn nivoa je tupav, a kada nije onda je već ste puta vlien; protivnika ima previše, glupi su konoć (kao i "saveznici" koje vam igra ponekad daje, iako bi vam život bio 10 puta lakši BEZ



ja da je lavovski deo tog budžeta otišao na onih sat vremena video sekvenci, ali to mi dođe samo kao dodatni razlog da psujem one koji su ulagali te pare i one koji određivali na koji način će biti potrošene. Pa je li ovo film ili igra, majku mu? Šta vi ovde prodajete? Očigledno prodaju ime Matrix svima koji su dovoljno zalutani, eto šta prodaju.

Ma, grafika ne zasluži ni da bude pomenuta. Točkovi kojima se vide uglovi, eeej - pa to smo ostavili za sobom još na PS kecu, bre!

Protivnici sa istim facama, broj poligona na modelima kao iz 1997, paleta boja kojoj ni kanalizacija ne može pozavideti... Uh, mnogo sam se iznervirao. A na sve to još i muzika koja deluje kao da vašeg lika stalno prati duvačka sekcija filharmonije.. OK, to jeste najveličanstveniji deo soundtracka filma, ali nije mu mesto baš svuda. A pored svega toga čak mi i glasovna gluma "originalne" glumaca deluje isofilirano.

ZAKLJUČAK RELOADED?

Ako ste mi pružili šansu i ako ste imali strpljenja da pročitate pljuvački opis igre na ovoliko strana, onda ste garant sposobni da izvačite sopstvene zaključke. Ja ću samo izvući disk iz mog PlayStation2 i ostaviti ga kao nauk budućim generacijama. Možda ću, ali samo možda, i to tek kada protekne dovoljno vremena od ovog poražavajućeg iskustva, tačnije, kada se pojavi i treći film - možda ću tada ponovo ubaciti Enter the Matrix u konzolu. Ali samo da bih video snimljene sekvence i povezo ih sa celom filmskom trilogijom ■

...eto nekada umeju da vam svojim...
...nu sav health u dve sekunde...
...ne načne obnavlja prosto tako što...
...mesto i sačekate malo (ajde...
...niste mogli da smislite nešto...
...krajnje neverovatno razbacanim...
...snimanje pozicije da ni ne gov...
...na svakom čošku, a nekada...
...metra od bossa! Povrh svega...
...imate pojma kako da uradite neke...
...da zakačim prokleti nišan na...
...i povrh svega, sve to je...
...REPETATIVNO!

TEHNIKA ILE ILI "ŠTA DA RADIMO S OVOLIKIM ZELEMBAČIMA?"

Veoma je bolno očigledno da ljudi iz Shiny Entertainment to nisu znali, ili da nisu brigali, jer nikako nisu sve od sebe dali. Kao što smo već natuknuli, Enter the Matrix izgleda očajno! Neverovatno je da neko ko zna ponešto o tome kako sada izgledaju i zvuče igre može sebi da dopusti ovakav debakl, pa još sa TOLIKIM BUDŽETOM!!! (Znam da se ponavljam, ali te pare im ne mogu oprostiti NIKADA NIKADA NIKADA!) OK, shvatam i

...u filmu osetili da su mogli...
...da skrate malo s tabanjem, jer...
...to videli pre petnaest minuta...
...da odigrate dva-tri nivoa ove...
...jad, konfuzija i diletantizam

boXUS		ROMER		Izdavač: Atari		Zanr: Akcija		Medij: DVD 1	
	• 1 Igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	Prva	4	46%	
	• Memorijaska kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		Zvuk	4		
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		Story	3		
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		Play	5		
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>					

NBA STREET VOL 2



Eh - kad se samo setim ... Kao kroz maglu naviru sećanja i emocije vezane za prvi dobar basket koji sam imao prilike da igram - Fast break. Stari dobri Commodore i momci koji su u duelima 3 na 3 protiv mog najjućeg rivala (i jedine budale koja je bila spremna da po ceeeee dan bleji samnom i džojstikom u ruci) Guze - Obeležili čitav period mog detinjstva, nikako da izblede u meni ... I nekako, kad god vidim simulaciju basketka koja se igra 3 na 3 u meni se pokrene doe one želje koja nas je nekada davno uz Fast Break držala prikovane satima i satima, danima i danima, mesecima i mesecima ... A ono što je najvažnije jeste to da su neki od "momaka" iz Fast Breaka ostali zauvek u meni - Neverovatno brzi Merkuri, i njegov pandan Džekson Nepromasivi Šuter za 2 poena McGowan i sa druge strane Taylor ... Visoki Skyscraper Braxton, i njegov protivnik Hightower ... rezervni centar Mohammed, i protivnik Thurmond ... Slick Webb, Sam Malone, Floyd Johnson ili ... Ne mogu da se setim !!

Ko je igrao rezervnog pleja u Guzinjoj ekipi ??? Cccccc !!! No, svi ovi momci, i još čitava plejada NBA i Street asova košarke nalaze se u ovoj veličanstvenoj igri! Prosto je neverovatno (svi znamo kako EA zna da "brijavi") sa koliko je

pažnje i posvećenosti napravljen od likova u ovoj igri. Tu su skoro sva važnija imena svetske košarke (nedostaju Walton, Aguirre i još par likova), pažljivo odabrana i smeštena u "novu" okolinu - Street basket. Mogli su EA Sportovci da se, po dobrom starom običaju, "provuku", i uz par dodataka šminke prodaju novu igru cele sezone, ali kao da im to ovoga puta nije bio imperativ, i nastala je potpuno nova igra napravljena na temeljima stare - NBA Street volume 2. A igra je toliko dobra da je jednostavno MORATE imati! Sjajni potezi momaka koji su obeležili košarkašku eru za nama praćeni sasvim solidnom Hip-hop muzikom i sjajnom i glatkom grafikom su, uz odličan gameplay i sistem kontrola, više nego dovoljni da vam uz PS2 drže prikovane bar nekoliko meseci Modov.

Prvo što će vam upasti u oči jeste šarolikost modova koju u ovoj igri niko nije očekivao. Svi ovi modovi su tu da bi ovoj igri dali ozbiljnu dimenziju i maksimalno produžili zabavu uz NBA Street vol 2, ali i dubinu koju igre ovog tipa ranije nisu imale. Pick up game je jako simpatičan i brz način da zaradite poene koje ćete "troškariti" u Rewards Shop-u, i omogućava vam susrete sa šarolikim sastavima koje ćete, realno, veoma teško



savladati. Prvi mod koji treba igrati (hronološki) jeste Street school. To je neka vrsta trening moda i pripreme za igranje NBA Street-a kome ćete se kasnije uvek sa radošću vraćati ... A da je to više nego dobar način da započnete ovu igru govori vam i podatak da po uspešnom završenom School-u dobijate 1000 poena za troškarenje u Rewards shopu! Plus otključavate 2 NBA Legende.

Be a Legend mod je ono što ste, ustvari, do sada radili sa svojim (nećeš igrati, ali ovoga puta je nešto drugačiji). U ovom modu moćete da se suprotstavite nekim od legendi NBA košarke, i street basketka igrajući na terenima u Čikagu, Sijetlu, Los Anđelesu



istoimene divizije. Npr. da biste igrali protiv timova iz Pacifičke divizije potrebno je savladati ekipu Jamesa Worthy-a, i ekipu Clydea Drexlera, a možda i ekipu Ricka Berry-a - Potpuno cool.

Da biste igrali protiv NBA-ovaca, potrebno je dokazati se u kvalifikacionim mečevima, i to je jako pozitivno. Pobjedama u mečevima protiv NBA ekipa otključavate redom legende koje su u ovoj igri prisutne. Prosto ne mogu, a da ne pomenem fantastičan brzi šut Lari Birda, ili šut iz poludriblinga Pita Maravica, Widmill jam zakucavanje Dominika Wilkina, The glide zakucavanje Drexlera ... Jabbarov skyhook i sve one majstorije koje su kraljevi magične igre pod obručima izvodili godinama, osvajajući šampionske prstenove i srca navijača širom sveta. Kada otključate sve igrače u igri, sve postaje mnooogo zanimljivije, ali koliko je igrača sakriveno u igri ne znam ... Samo znam da već nedelju dana nemilosrdno "gulim" NBA Street i da se SVAKI put kada pomislim da je gotovo pojavi poneko ime koje kao da kaže - Simice, pa nisi valjda mislio da će ova igra proći bez mene. Da sada još su neotključani (a očekujem ih) Wilt Chamberlain, moguće Bill Laimbir, Bernard King (ako ga se neko setio) ... to je, otprilike, to.

Potezi

Morao je da postoji i deo teksta koji će biti posvećen ovom segmentu ove sjajne igre Naime, developeri su ovoga puta bili jako inventivni, i pustili su mašti na volju što je rezultiralo sjajnim akcijama i potezima koje vaši puleni mogu da izvedu. Neke od čak u Off the heezey - akcija u kojoj odigravate dupli pas sa samim sobom koristeći nepažnju protivnika i njegov gornji deo tela ?! To vam je kada u akciji krenete u dvokorak, ukapirate da nema mesta za prolaz, i da su vam kolege pokrivene zonom, a onda loptom pogodite (negde u predelu vrata) protivničkog igrača koji pokriva pas, zaobidete čuvara - i eto vas oči u oči sa obručem. (pusti ih da sami provale !!! prim. ur.) Druga forica je neverovatno simpatična i zove se Back 2 papa. Svodi se na patent Miletta Isakovica - felš. Loptu je moguće baciti tako da vam se vrati, što je korisno u trenucima kada oko vas i čuvara ima prostora, a on se nalazi tačno ispred vas. Onda sledi Back 2 papa - lopta sa jedne, vi sa druge strane ... I u sledećem trenutku visite na obruču, a protivniku izrastaju rogovi zato što ste mu pokazali kolika je muflončina !!! ha, ha, ha ... Tu su i razni načini za izvođenje alley oop-a koje ćete veoma lagano provaliti, ali možda i najbolja finta u ovoj igri je Kick pass. Ovo će vam omogućiti da u delo sprovedete zamisli tipa Maradona centra, Bil Rasel hvata loptu visoko iznad obruča i zakuca-

Nju Jorku
... ima Tournament i Street
... veoma dobro nagrađen
... Street basketa - Nju Jorka. Uz
... mod provešete najmanje
... ano se zabaviti, a kao final-
... doživete otključavanje
... u narodu poznatijeg pod
... Dr J) i Erwin Johnsona (
... poznatog i priznatog pod
... Mag). Sjajan mod koji je po
... saciji i ideji mogao veoma
... e prodaje i kao zasebna igra
... e u ovom modu - Trebaće

... NBA legendi krije se u modu
... Challenge (logično), koji je treći (
...) deo ove igre. Da biste se na-
... timova iz NBA potrbno je, za
... savladati nekolicinu timova iz



va svom snagom !!! Zamislite alley oop u kome je pas izveden nogom !!! Prosto neverovatno.

Još jedan segment koji se mora spomenuti je prokleti Gamebreaker koji će vam zagorčavati život i konstantno vas primoravati na ozbiljnost u odbrani, jer u trenutku gamebreakera možete u jednoj akciji dobiti/izgubiti 6 poena ! Provalićete već da postoje 2 levela Gamebreakera. Da nije ovoga i Turbo-a igra bi bila neverovatna simulacija uličnog basketba, ovako - Odlična arkada. Nadimak





Tako je omaleni Simić 5-11 i 170 lbs. prozvan Hoopsy (skočica) što je potpuno odgovarajuće njegovom ponašanju u akcijama - Inertan, ali u trenutku pasa i odigravanja akcije neverovatno lucidan, i uvek za potez brži od odbrane. Sjajno !!!

Igra prosto pleni lakoćom igranja i dobrom grafikom, odlične hip-hop melodije su konstantno prisutne (i pomalo dosadne). Motion engine je prosto neverovatan, i sada mi je žao što nisam imao prilike da probam verziju za X-Box koja ima dosta bolju grafiku !!! Ako je to ikako moguće. Tereni su neverovatni. Od sedamdesetih, pa do sadašnjosti, poput

vremplova, samo vas vrate i ostave u situaciji. Neverovano je i to što je igra moguće igrati u 4 igrača, što će vašim partijama pružiti potpuno novu dimenziju i povećati takmičarski karakter, iako je u pitanju arkada.

NBA Street volume 2 je po procenama neto trenutno najbolja sportska igra na svetu !!! Ne znam da li bih mogao da se složim sa ovom konstatacijom, ali sigurne je da ima mesta u top 5 !!! To vam je sasvim dovoljna preporuka da igru kupite i bezrezervno eksplloatišete ... Same napred. ■

Nickname je zaslužio da bude pomenut. Naime kada vaš (created) igrač dođe do NBA on će imati nadimak kojiće mu komentator nadenuti posmatrajući njegovo ponašanje na terenu. Neverovatno i

boNUS		izdavač: EA Sports		Zanr: sport		Medij: DVD 1			
	• 1-4 igrača	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE		10		
	• Memorijnska kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			9		
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			10		
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			10		
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			10		
				OCENE		9			
				OCENE		10			
				OCENE		10			
				OCENE		10			

Kudite deo BEOSOFT porodice!

PRIDRUŽI SE!



**Biti član Beosoft kluba, znači posedovati člansku kartu
(Standard, Silver ili Gold Privilegej)
sa kojom možete ostvariti razne pogodnosti. Kao što su:**

-prilikom svake kupovine u Beosoftovim prodavnicama dobijate
poklon koji smo pripremili za taj mesec.

-jednom Beosoft kartom svaka 2-3 meseca na kućnu adresu; -mogućnost sakupljanja bodova koji vam omogućavaju
popuste prilikom kupovine u Beosoftu (1.000 dinara i više).

-različite kape i majice koje se neka nalazili u slobodnoj prodaji; -pozivnice za sve Beosoft zanke.
I još mnogo toga...

**Ako želite da, potpuno besplatno, postanete član
Beosoft Kluba dovoljno je da:**

-popunite kupon ili koji Beosoft prodavnic; -posetite našu str. www.beosoftclub.rs
ili nam pisate na e-mail: club@beosoftclub.rs ili ostavite svoje podatke putem telefona:
011/30 45 700 / 011/30 45 701

Adresu ćete dobiti na kućnu adresu.

Imajte na se što ćemo i dalje raditi i raditi sa
vas Beosoft Klub.

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701

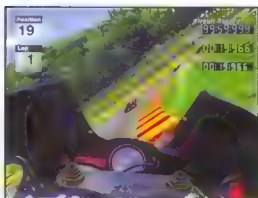
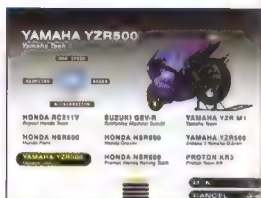
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 028, 021/ 17 51 36





MOTO GP



Namco je kompanija koja definitivno zaslu uje reputaciju kuće koja izbacuje gotovo isključivo hitove. Oni su nas do sada zaista retko kada razočarali - sve igre koje su nam od njih dolazile bile su u 90% slučajeva veoma kvalitetne. Mnoge od njih su, poput Tekkena ili Soul Calibura, postale nezaobilazni klasici koji se mogu pronaći u kolekciji svakog ozbiljnijeg igrača. Za Namco je takođe karakteristično da voli da izbacuje hrpe nastavaka svojih popularnih izdanja koji su kao po pravilu jedva nešto malo bolji od svojih prethodnika - samo onoliko da se može reći kako su načinjena izvesna poboljšanja (dva gorepomenuta klasika su za to izvršni primeri). Međutim, kada je Moto GP u pitanju, ovo zaista nije slučaj. Treći nastavak, koji se trenutno nalazi pred nama, je zaista pretrpeo značajna poboljšanja i definitivno predstavlja najbolju igru od mnoštva sličnih, kakve nam je Namco do danas plasirao

Kao i u prethodnim igrama iz serijala, Moto

GP3 se bazira na trkama motocikala koje se održavaju na različitim lokacijama širom sveta. Grupa od dvadeset profi vozača je ponovo skoncentrisana samo na jedno - kako što pre dođi do trofeja. Ukoliko želite da on ipak na kraju završi u vašim rukama, dobro se pripremite, jer je ponovo potrebno pre svake krivine precizno tempirati kočenje, voditi računa o ravnoteži i pritom biti dovoljno brz kako biste ostavili dvadesetak konkurenata iza sebe i prvi prošli kroz cilj. Pa, da počnemo.

Kao i prethodne Moto GP igre, i treći nastavak nam od modova nudi Arcade, Season, Challenge i nezaobilazni Time Trial. Arkadni mod vam dozvoljava da odvozate pojedinačnu trku pod uslovima koje sami podešavate. Pored odabira staze i motocikla možete odabrati vremenske uslove, broj krugova, nivo težine i tip transmisije (automatski ili manualni menjač). Najinteresantniji mod igranja je svakako Challenge, iza koga se krije gomila pojedinačnih izazova čijim prelaženjem otvarate mnoštvo skrivenih stvarčica - od fotografija velikih zvezda motociklizma, do novih staza i motora. Da stvar bude još

zaguljenija, za svaki izazov postoje tri nivoa - zlato, srebro i bronza. Osvajanje zlata u svim trkama je dobar test vaših veština (i mentalnog zdravlja). Dve potpuno nove stvari u trećem nastavku Moto GP serijala su Legends mod (u kome kontrolišete velikane ovog sporta), kao i podrška za četiri igrača preko multi tapa (na žalost, ne i u split screen režimu).

Što se kontrola tiče, i one su pretrpele izvesne izmene, pa je tako sada razdvojeno prednje i zadnje kočenje. Zahvaljujući tome je izvodljiva daleko preciznija kontrola



...kila u krivini, čemu još doprinosi i nestabilnost naginjanja napred-nazad radi različitih aerodinamičkih efekata. Često kočenje i "naginjanje" su po prirodi isključeni, ali će igra pravim kucima predstavljati još veće zadovoljstvo ako ih uključe. Ali je u Moto GP3 pametan i agresivan. Oni se ne boje uvijek po idealnoj putanji, desi im se i pad (posle čega im treba dosta vremena da se ponovo uključe u trku), ali zato, sa druge strane, vrlo lepo znaju da iskoriste svoju brzinu i najmanju grešku kako bi vas izbacili sa petama


...grafike tiče, Moto GP3 je zadivljujuća igra koja konstantno ima šezdeset frejmova u sekundi i nikada ne usporava, čak ni kada se na ekranu nađe i po desetak protivnika. Iznimno jasne su pritom jasne i oštrije od mnogih drugih linije kuhinjskih noževa. Ponekad je teško razlikovati šta je u igri prenen-

derovano u realnom vremenu, a šta ranije snimljen film. Ono što još dodatno poboljšava vizuelni ugođaj jesu fantastični svetlosni efekti prelamanja svetla kroz kršne kapi, odsjaji na vlažnom asfaltu i tome slično.

Od zvuka ćete u igri najviše čuti brujanje motora koje je zaista autentično. Postoji i neka rok-tehno prateća muzikica koja je potpuno neupadljiva i ne smeta, a to je sasvim dovoljno kada je igra ovog tipa u pitanju. Ako imate stereo zvučnike na televizoru, neće vam biti teško da po zvuku odredite sa koje strane vam prilazi protivnik

(i na kvarno mu se podmetnete kako ne bi mogao da vas pretekne - pa šta? Ako može Šumajer, možemo i mi... prim.aut.).

Igre koje simuliraju trke motocikala jednostavno nisu za svakoga. Čak će možda i poneki zagriženi fanovi ovog žanra ustuknut pred težinom koju GP3 nosi. Ali za one koji tačno znaju šta traže - izazovnu realističnu trku - ovo je pravo rešenje. Iako se nije drastično udaljio od svojih prethodnika, treći nastavak ovog serijala donosi prilično mnogo poboljšanja i definitivno se nalazi na samom vrhu kada je ovaj žanr u pitanju.

bo'nus		IGROMIR		Izdavač: Namco	Žanr: Trka	Medij: CD 1
	• 1-4 Igrača	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	GRAFIKA 7
	• Memorijalna kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		8
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		9
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		7
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		
						83%

MIDNIGHT CLUB 2

"Budućnost ilegalnih uličnih trka."



Kao i sa svim Rockstar igrima, kršenje zakona je jedna od osnova igre. Bilo da je u pitanju krijumčarenje robe na crno (Smuggler's Run), razvoj karijere od džeparaša do velikog bosa podzemlja (Grand Theft Auto) ili prosto noćna jurnjava kroz gradske ulice protiv drugih ložača (Midnight Club), uvek je prisutna jasna crta kriminala i divljaštva. Bazirana na sub-kulturi ilegalnih uličnih trka, Midnight Club 2 da je priliku igračima da za volanom "šištavih" mašina (nelicenciranih, doduše), jure ulicama tri metropola. Ali vi to verovatno već sve znate.

Igra vam pruža 28 uličnih trkačkih mašina kroz tri masivna grada. Možda "pruža" i nije prava reč jer ćete sve to morati da zaradite kvalitetnim vožnjama, osim prvog vozila sa kojim počinjete. Zavisno od trke, možete pratići očišćenu stazu, ili kada dođete do sofisticiranijih trka morate pronaći sposvetnu rutu, sledići svoje instinkte i poznavanje grada. Kao i u prvom delu, otvoreni dizajn igre vam omogućava da pravite inteligentne izbore, umesto unapred zacrtanih putanja. Igra "vozi" na sigurnih 30 frejmova u sekundi sa vrlo retkim i kratkotrajnim usporenjima.

Career mod počinjete krstareći po gradu tražeći protivnika za trku. Možete izazvati "koga vam drago", pritiskom na L3, što za posledicu ima ablenđ i "komunikaciju" pre trke. Kao i do sada, nakon toga otpratite protivnika do startne crte i protivnik bira kurs. Mapa na ekranu označava gde se nalaze određeni



čepointi, dok strelice u čepointima pokazuju kuda dalje Zvuči možda i suvišno, ali kada se "nahravate" brzine shvatćete koliko su vam potrebne sve te sitne indikacije

Da bi se dočepali protivničkog vozila moraćete da ga pobedite dva ili tri puta, a zatim ga možete koristiti po volji. Sva vozila su već dobro "nabrijana" tako da budžena nema osim menjanja farbe. Kada savladate sve likove iz grada, pa i njihovog bosa, možete preći u sledeći grad Redosled je LA, Pariz, Tokio.

Career mod služi da u njemu zaradite aute, staze i "poštovanje". To je story deo igre iako priče u stvari i nema. U pitanju su jedan izazov za drugim koji međusobno skoro i nemaju veze. Neki od likova koje srećete smo naveli posebno...

Tn grada se drastično razlikuju u dizajnu. LA je prilično "ravan" i velik sa manje saobraćaja



nego druga dva. Možete jasno prepoznati određene delove grada kao što su LAX Hollywood, plaža Santa Monica itd. Pariz i Tokio se dosta razlikuju, jer imaju vrlo gust saobraćaj sa mnogo više skokova, rampi, podzemnih nivoa i zgrada sa kojih se možete "lansirati" nego LA. U stvari dizajn druga dva nivoa pokazuje kako se ukupan game design razvio u odnosu na prethodnika. Postoji mnogo više vertikalnih područja, više kratica i



LISTA	
DRUGI	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	
N	
O	
P	
Q	
R	
S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	



mogućnost daje posebnu dubinu upravljanju

Naravno da Rockstarovci nisu zaboravili organe reda, koji ne samo da vas jure nego se (uspješno) organizuju protiv vas i drugih vozača i izvode maneuvre da vam zarotiraju ili prevrnu vozilo. Blokade puta i helikopteri koji vas osvetljavaju su neizostavna dopuna doživljaja.

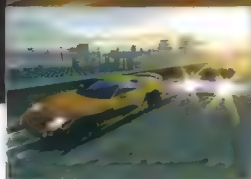
Vremenski uslovi utiču na ponašanje vašeg automobila. Do tada super "lepljive" gume gube svojstva tokom pljuskova, pa vožnju morate prilagoditi usporavanjem, ranijim ulascima u krivinu itd. Munje osvetljavaju nebo, magla se spušta, i upravo magla predstavlja najveći problem jer opasno smanjuje vidljivost, a pri brzini od 130+ milja na sat vam itekako nedostaje pregled situacije.

Možete takođe voziti i motore. Ok, neko će reći da smo to sve već videli u GTA. Pošteno govoreći to je tačno ali ako želite nekoga da to tvrdi dovoljno glasno znaćete da nije igrao Midnight Club 2, jer je razlika u kvalitetu trka između GTA i ovoga mnogoog velika, verujte mi. I dok je utisak brzine prilikom vožnje automobila u MC2 podjednak i ponekad prevazilazi onaj iz Burnouta 2, bajkovi su posebna priča

Dovoljno je reći da za bajkove ne možete pokupiti nitro boost, jer im prosto nije potreban. Da bi uspešno kontrolisali ove pakleno brze naprvice trebate vam maksimalna koncentracija, da i ne pominjemo da su moton daleko manje stabilni od automobila, dok je svaki kontakt sa automobilima, pa recimo to ovako, nepoželjan. Da bi skrenuli kako valja

...oio nađ ih pod zemljom. Trka protiv "neproziraca". Prima je očigledan primer. Na samom kraju trke skrivena rampa uz koju nitro boosta omogućava skok preko reke do konačnog cilja. Tokom ovog vas auto bukvalno leti preko neba.

...San Diego su očigledno uposlili malo više programere (ili su ih dizajneri opasno uplašili) pa su ubacili neke nove elemente u vožnju pored standardnih stvari kao što su skokovi, otklizavanja. Dakle igrači mogu kontrolisati automobil i dok su u vožnju u cilju izbegavanja prevelikih udaraca sa obzirom na količinu klepetanja. Igrači mogu samo jedne trike ovo je opcija. Dalje, automobil možete podići na točka (postrance, ne kao motor) da bi vam prosto kroz zone vrlo gustog saobraćaja. Ovo je prosto neverovatno, koliko je visok nivo detalja dat igraču. Možete voziti sa jednom preciznošću kroz saobraćaj na dva puta koliko god hoćete. Ovo je posebno važno u Parizu i Tokiju i funkcioniše savršeno. Šta se niko do sada nije setio ovoga? Ova



moraćete da naučite kako funkcioniše weight shift, tj. premeštanje težine koje se ogleda u kretanju kamere. Za ovo će vam trebati malo vremena da naučite ali ako hoćete da se uspešno takmičite na motoru apsolutno ćete morati da se posvetite savladivanju ove tehnike. Naravno da i na motorima možete izvoditi raznovrsne trikove

Ali najbolji novi element u MC2 je AI. Razliku je teško primetiti iz mesta jer su početne trke vrlo jednostavne, ali kada budete morali da se trkate sa nekim od bosova, recimo sa Angelom, shvatite šta je Rockstar htelo da kaže terminom "railbranching". Ok, ovo je samo fancy način da kažete "lukavi AI", ili možda "nepredvidljivi AI" ili čak "fiju AI". Pretpostavimo da baš vi spadate u "namazane" igrače, jel' da? Šta bi vi uradili da bi provallili stazu? Prabili bi najbržeg do malo

ispravnog cilja onda bi "stisli nitro" i kralj ispravnog? Eeee, to ovde neće da radi. AI protivnika ne ide istom putanjom svaki put. Dešava im se da se ukucaju u zgradu, jednu u druge ili u pandure, često će vas izgurati sa putanje, ponekad i na vašu sreću... Poenta je da je AI dovoljno sofisticiran da ga ne možete prosto pratiti i pobediti, nego morate težim putem da naučite celu stazu i da obrižete te sekunde na vaš način. To znači da različiti automobili idu drugim putanjama i da ako pratite različite automobile naučite i različite prečice. Railbranching stvarno radi posao

ONLINE Zajedno sa drugim velikim promenama "Rokzvezde" su u igru ugradili i online mod. Uz pomoć mrežnog adaptera i broadband priključka (što znači da mi automatski ispadamo) grafi se mogu takmičiti protiv još maksimalno sedam ljudskih protivnika istovre-

IGROMER		Izdavač: Sony	Zanr: Platforma	Medij: DVD 1
	1 igrač	PS2	OCENE GRAFIKA 9 ZVUK 9 IGRIVOST 10 VEŠTOŠT 9	UKUPNO 92%
	Memorijska kartica	GC		
	Vibracija	X BOX		
	Analogna kontrola	GBA		
		PSONE		

ent Club 2 je sigurna "kupnja" za ljubitelja automobila i video igara. Nivo je opasno brz i sa dodatnim komentirima kao i online modom igra ima replaj vrednost. Tehnički, ponovo dizajn je impresivan. Nivo koji su iz AI je zavidno visok i uz tehnološki gra stvarno mnogo pruža.



van trčati. Jedino u ovom modu možete svakom od ovih modova možete naći druge koje idu uz njih.

Internet

CRUISE

testirajte kako vremenski uslovi utiču na u



WWW.BONUS.CO.YU

<http://www.bonus.co.uk/forum/>

Go Link

POSETITE BONUS NA INTERNETU

bonus

MAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAH ZA KONTROLU

OD SADA I CHAT!!!

**Od sada možete učestvovati i na Bokurovom chat-u
i razmenjivati mišljenja, kritike i pohvale uživo!!!**

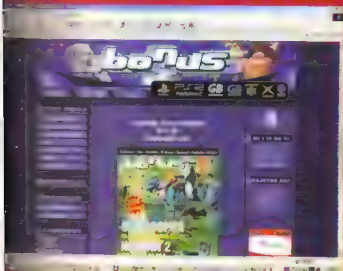
Učestvujte na našem Forumu

na popularnija tema ovog meseca je RPG

Na sajtu možete pronaći dodatne informacije koje nisu ušle u časopis, kao i najave većih rubrika, igara i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktualni broj, preplatiti se na časopis i informisati se o radu redakcije. Sve ove i još mnoge druge informacije se ažuriraju pre izlaska broja na trafikę.

U skorijoj budućnosti najavljujemo DIREKTNO
učestvovanja svih članova redakcije na Forumu
i Bonus Chat-u.

Sva vaša pohvala i zamerke nam pošaljite na:
Internet adresu bonus@eunet.yu
ili poštom na Bonus, P.F. 32, 11050 Beograd 22



VIRTUA FIGHTER 4



Nismo se još ni pošteno naigrali Virtua Fighteru 4... Ma, da budem iskren, jesmo ga se naigrali, ali nismo još uvek uspeali da provalimo te stotine poteza, zahvata i različitih likova, da savladamo AI kontrolisane protivnike u kumite modu i da se, jednostavno rečeno, naučavamo svih detalja koje ova igra ima da ponudi - a Japanci su izbacili novu, lepšu i poboljšanu verziju ove igre, sa sasvim adekvatnim podnaslovom - Evolutions. Da li je skoro-pa-najbolja tabačina ikada zaista uspeła da evoluirala tokom ovih godinu dana?

Pa, po našem mišljenju nije baš puno stigla da evoluirala, jer je još uvek puna kukica i kvačica tako svojstvenih japanskom slogovnom pismu. Da, nažalost, do nas je PONOVO stigla japanska verzija igre, baš kao što je bio i slučaj s izvornim Virtua Fighterom 4. No, ovaj put je to malo opravdanije, jer verzija ove igre na engleskom još uvek nije ni izašla. Ipak, nas odvažne bonusovce ni to nije sprečilo da se prepustimo festivalu makljaže i da probamo da vam prenesemo naše utiske o ovoj tabačini koja nesumnjivo prednjači u vezi sa mogućnošću kombinacije poteza, kontrapoteza i sveopšte intuitivnosti i povezanosti komandi.

Virtua Fighter 4: Evolution je evolucija ponajviše na polju kompjuterski vođenih protivnika, jer malo šta drugoga je moglo da bude poboljšano u odnosu na prvi Virtua Fighter 4. Ta nadogradnja i evolucija je najočiglednija u kumite modu. (Sećate se kumitea? To je onaj režim u kome se borite protiv kompjutera kojeg ste sami učili kako da se maklja - to je verovatno najveći novitet koji je VF serijal uveo u tabačke igre.) Utisak da igrate protiv protivnika kojega kontrolise živo biće je nikad jači. Vaši protivnici će koristiti različite stilove borbe, adaptirati se na vaš način borbe i šta sve ne. Cesto će vam delovati čak i kao bolji protivnici od većine živih igrača s kojima ste ukrstili

udove... Ali opet, kod nas to nije teško, jer malo je onih koji umeju da cene i igraju Virtua Fighter. Naravno, pored ovoga, očigledna su poboljšanja su vidljiva i u drugim aspektima igre, kao što je: trening, podešavanje likova (da, ima i toga), arcade, a čak se može primetiti i poboljšanje na polju grafike.

Što se tiče stvari koje su sasvim nove, tu je najbolje prošao arcade mod, koji je sada obogaćen posebnim "misijama", tj. borbama koje vam se otvaraju u određenim trenucima "priče" kroz koju prolazite u arcade modu. Misije su uglavnom tematske: primer je borba u kojoj pobeđuje onaj koji spusti najviše udaraca pesnjom i nogom na protivnika, ili borba u kojoj je dozvoljeno izvoditi samo zahvate. Za svaku uspešno završenu "misiju" borbu dobićete određenu nagradu, ali misije inače ne utiču na tok arcade moda.

Kumite mod je dobio proširenu verziju u tzv. quest modu koji vam nudi da odaberete lik koji ćete voditi i da ga šetate po različitim lokacijama na jednoj mapi, ispunjavajući zadatke. Na



početku su vam dostupne samo dve lokacije: Sega World West i Event Square, ali uskoro će vam se otključati mnogo više, ako posvetite malo vremena i uložite malo truda u ova, zabavni mod. Već prva lokacija quest moda, po imenu Sega World West, pokazaće vam da je VF4 evoluirao na najbolji način. Naime, tu ćete moći da se borite protiv protivnika različite jačine i umeća i da uvidite koliko je njihov Anapredan i opasan. Pobeđom nad protivnicima na ovoj lokaciji zarađivaćete značke, koje su bitne za određivanje ranga vašeg borca u odnosu na druge. No, Sega je rešila da ovdje napravi pravu iluziju igranja u mreži, tačnije igranja protiv velikog broja pravih, živih protivnika - jer oni koje pobedite i kojima odzmete značke će vas izazivati na revanš mečevima. Druga lokacija, Event Square, nudi vam mogućnost da učestvujete na pet vrsta



lockdown clash, iron fight, survival, smash i hyper action battle. Svaka od tih borbi u stvar uvodi neku dodatnu twist. Ako, recimo, učestvujete u borbi, svaki put kada padnete na tlo, doćete dodatnu štetu. Većini ljudi je poznato hyper action battle (čak mu i ime govori), jer je u njemu sva borba ubrzana - kao da je neko podigao tempo igre.

Uspjeh na ovim lokacijama i tumiranjem i u vidu keša koji možete potrošiti u kupovinu raznih predmeta. Ti predmeti su stvari, zezalice i bonusi, kao što su različite borbe ili modeli likova iz prvog Virtua Fightera. No, toga ima na gomile, tako da znate šta sve krije prodavnica, taj je osmišljen način za otključavanje predmeta. Pa i ako uložite dovoljno vremena, možete saznati.

U ovom tekstu nismo pomenuli još samo nove

likove! Naravno da u njima ima a Virtua Fighter 4: Evolution nudi dva komada: Goh Hinogamiya i Brada Burnsa. Iako na prvi pogled ne deluju kao išta preterano originalno, ova dva lika su veoma drugačija od ostalih koje ste do sada srećali u VF igrama - barem kada se radi o načinu borbe. Goh vam je neka vrsta "čistača", borca čiji napadi: udaraju nisko i idu često po samoj zemlji, dok je Brad pravi old school kik-bokser. Potezi ova dva lika se veoma teško savladavaju i teško ulaze u prste, tako da njih preporučujemo samo iskusnim igračima VF igara.

Pomenuli smo da Virtua Fighter 4 Evolution može da se pohvali i pomakom na tehničko-grafičkom polju. To se najviše odnosi na okolnu to jest na arene u kojima ćete se boriti, a koje su sada malo detaljnije i mnogo čistije. I sami modeli likova su umekšani i deluju detaljnije i lepše animirano. Kao što je očekivano, pojavila se i gomila novih zvučnih efekata i poneka nova muzička tema. Sve u svemu, prava poboljšana verzija i onako sjajne tabačine. Nemojte nikako propustiti da unapredite svoje Virtua Fighter 4 iskustvo uz Evolution!

	IGROMER		izdavač: 3DO		Zanr: Bejzbol		Medij: CD 1	
	1-2 igrača Memorijska kartica Vibracija Analogna kontrola		PS2 GC X BOX GBA PSONE		OCENE 10 8 10 10		92%	



SPLINTER CELL



Što se mene tiče, a ja sam ipak ljubitelj kvalitetne akcije, igre zasnovane na romanima Toma Klensija SMRDE!!! Ok, neki od vas ih gotive, i ja to SKROZ pošujem. Kakav bih ja to bio čovek kada ne bih poštovao rad drugih ljudi, i ja gotivim kad neko poštuje moj rad, trud i brigu. To mi deluje kao fanatično voljenje igara o Džejmsu Bondu, koje su zasnovane na filmovima o Džejmsu Bondu, koji, naravno, vuku korena iz špijunskih romana o, kome drugom do - Džejmsu Bondu... Mislim, zaludno li je ili nije? Ne sumnjam ja u kvalitet dotične igre, jer kvalitet stvarno poseduje, već me intrira dizajn takve fime oko nekih operativaca, koji šatro poseduju sposobnosti, a u stvari, da im nije "špijunskih džidžabidža" i haj-tek pomagala, kukali bi ko devojčice od dva malo oštrija šamara ili "roditeljske-vaspitno-popravne-zaklapanje" (ili narodski rečeno - ZAUŠKE, prim. aut.) To mene nervira više od dlake u bureku, kukca u jogurtu ili piva kome je istekao rok trajanja.

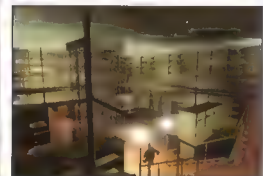
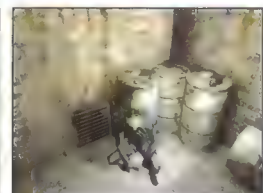
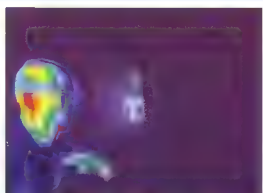
Bilo kako bilo, tu je hiljade i hiljade militansta, koji se lože na priče o špijunima i tihim ubojicama, koji nećuju poput prikrivenog puvajka (gasa, prim.aut.) prilaze "nepretnim sa leđa i tiho bekstebuju (kokaju nož u leđa)", koriste laserske pucate iz noždrva i jašu konje

koji umeju da zamotaju cigar duvana svojim gospodarima, koristeći svoje velike, žute zube. Muslim, kako dovraga "Q" zna koja će tačno džidžabidža biti korisna Džejmsu na poverenom mu zadatku??? Spava li on, ili danonoćno pravi šklopočala i alkalice, i ako spava - KADA to radi? Dakle, poštujući te ljude, ljubitnike šunjalica, sakrivalica i detekcije, ja na sebe uzimam tešku misiju da dočaram kvalitet jednog porta, jedne igre, koja je jednog praznika inkasirala jedan neverovatno novčani iznos... A ne za džabe

Igra je, pojavivši se u novembru (u inostranstvu) izazvala golemu halabuku, koristeći fenomenalne vizuelne i svetlosne efekte. Naravno, prvi Džo je reko drugom Džou da je igra "wau" i tako je nekoliko stotina hiljada Džoa pazirilo "wau" igru i tako je logično pretpostaviti da će "wau" igra koja je inkasirala široko na Iks Boks konzoli, doživeti reinkarnaciju na stariji, a ipak DOSTUPNIJI sistem. To se upravo dogodilo, a ako mislite da je igra samo "transkribovana", grdno se varate. Pored toga što je celokupna struktura igre remodelovana, neki problemi koji potpadaju pod domen težine su ujednačeni, izbalansirani - tako da se izrazim (pa su umobolno teški delovi igre na matičnoj konzoli znatno, ali primetno ublaženi, prim.aut.), a još je istovre-

meno ubačen segment - ili idva, koji nivo i malo proširena priča, koja je tu da nas malo bolje upozna sa glavnim likom fabule - Semom Fišerom, koga ćete krajem igre zavoleti - hteli vi to ili ne, jer - takvo je to GOVE-DO, dopadljivo i krajnje pozitivno (kako da mi nije pozitivan, kada je pobio ljudi koliko i prosečni pijani Kozak).

Bilo kako bilo, Sem je poslat na zadatak da spase dvojicu agenata CIA-ee-je, a kako će on to uraditi, zavisi od parametara misije, njegovih sposobnosti i vašeg klikera. Mogućnosti je mnogo, ali ako vam je ograničenje na misiji da ne smete nikoga usmrtiti, to je onda tako i nikako drugačije. Isto tako, na verziji za Iks Boks, ako se dogodi da je (na pojedinim misijama) oglašena uzbuna, vi pucate, misija propada, ništa od uspeha... To sad ne bi bio problem da se ostali čuvari ne šunjaju preterano i da ne primećuju nestanak kolege sa drugog punkta, ali pošto je u datoj verziji ovo bio slučaj, sve zajedno sa činjenicom da na pojedinim partijama nivoa igra izvodi auto-sej, moguće je da ste na trećem delu nivoa, a u prvom delu je jedan od čuvara našao oneosposobljenog ortaka, automatska uzbuna kasnije i vi ste opet na početku misije... E, pa ovoga u verziji za PS2 NEMA, u takvim situacijama, na TREĆOJ uzbuni padate za slobodu.



...ako, ako ste kojim slučajem igrali verziju...
...tu je nivo kada se nalazite na min-
...polju, koje morate krajnje oprezno da
...bez da na vas padne svetlo reflektora
...traže ili da vas primete stražari koji se
...u neposrednoj blizini minskog polja i
...vas pogledima (još i da su vas naoružali
...AutCOM, oslepili na jedno oko i vezali
...scama desnu nogu za levu ruku, baš bi
...pokazali **BEZIZLAZNU SITUACIJU**,
...aut.), koji je bio neverovatno težak (što je
...možno za pretpostaviti, makar što se mene
...kada je taj segment znatno olakšan, jer u
...nednoj verziji niste mogli da uništite
...minatore koji vas traže ili nekog od stražara u
...neposrednoj blizini.



...možete na primer da pobijete sve
...i tako eliminišete jedan izvor
...neposredne opasnosti i nestanete u vidu
...repa (ne pitajte da li je izvodljivo
...reflektore, to mi NIJE palo na pamet
...nisam seo da pišem tekst, prim.aut.).
...svetlosni efekti su ovde isto tako bez
...imajući u vidu koliko je PS2 sistem
...od X Box-a, makar u pojedinim aspekti-
...šve e osveženo i kvalitetno oslikano, osim
...prikaza termalnih obrisa, koji pomalo
...low-res, ali ko sam ja da drmam
...ne računajući tu minornu zamerku,
...perfektno izgleda. Pojedini efekti presija-
...su dobili na realizmu, a igra svetlosti i
...od koje vam mnogo zavisi je odrađena
...u detalj. Ipak ste vi tajni agent/nindža/tih
...lojka koji pomalo liči na Džordža Klunija (ili se

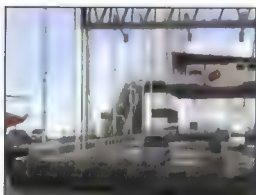
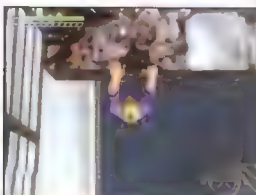
to meni samo pričinjava), i koji ima glas MAČO,
toliko mačo da bi Solid Snejk "plačo" (plak'o, al'
da ne kvarimo ritmu, prim.aut.). Keve mi moje,

pored Sema, Snejk zvuči ko pubertetlija koji je
napola izmutilao (u nindža kornjaču, naravno)

Svi aspekti igre su valjano obrađeni,
uravnoteženi i ublaženi, tako da vas neću
zamarati daljim nebitnim informacijama, simul-
tano vas uveravajući da - ako ste ljubitelj
šunjaža, intrige i igara Toma Klensija,
OBAVEZNO pribavite ovo ostvarenje. Ako
niste ljubitelj svega navedenog, šta ja da vam
radim - vi baš ne znate da se zabavljate...

boPlus HEROMER		Izdavač: 3DO	Zanr: Akcija/šunjačina	Medij: CD 1					
<ul style="list-style-type: none"> • 1 igrač • Memorijška kartica • Vibracija • Analogna kontrola 	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	<table border="1"> <tr> <td>10</td> </tr> <tr> <td>9</td> </tr> <tr> <td>9</td> </tr> <tr> <td>9</td> </tr> </table>	10	9	9	9
		10							
		9							
		9							
		9							
• GC	<input checked="" type="checkbox"/>								
• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>								
• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>								
• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>								

DISASTER REPORT



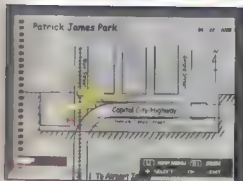
O svećenje u Ćanru survival horror akcionih avantura? Ma, pali... Ća su sad smislili - da smo ovaj put mi u ulozi zombija okruženog ućasnim svetom normalnih ljudi koji te jure da te eliminiću? Hmmm... možda ima tu nećeg?! Ali sad bez zezanja, Disaster Report jeste avanturistićko-akciona igra, i to sa veoma originalnom premisom iz koje prozirlazi raznovrsna ignovost koja doduće uvek ostaje u okvirima zagonetki i glavomolmica te akcionih sekvenci tipićnih za ovakve igre - ali zato situacija i zaplet igre daju svemu tome neku posebnu drać. Dakle, pred nama je, da ne poverujete, jedan veoma originalan survival horror, u nedostatku boljeg termina

Pa, možda je bolji termin survival triler, jer ovde nema horora u onom smislu na koji smo svi u sućini navikli: nema nićeg natirodnog niti poremećenosti da vam pravi probleme. Originalnost igre Disaster Report se sastoji u tome što će se ispred vaćeg lika, jednog obićnog novinaru po imenu Keith Helm (maća smo sigurni da se u originalnu drugaćije zove, jer se iz helikoptera vidi da je ova igra ne samo pravljenja u Japanu, već i smećtene u nećto što veoma lići na Japan,

ali je za potrebe zapadnog trćišta amerikanizovano u prevodu) isprećiti ućasi koji su savim prirodni, realni, mogući - i zbog toga možda bać ućasnijii! Naime, Keith je, kao što rekossmo, prosećno piskaralo koje je upravo dobilo posao u redakciji jednog lista u gradu po imenu Capital City (da, Capital City - ime kao da je ispalio iz Superman stripa izdatog tridesetih godina prošlog veka). Capital City je u stvari smećten na remek-delo nauke i pregalaćstva, većaćsko ostrvo Stiver (joć jedna tipićno japanska opsesija, to s većaćkim ostrvima i hi-tech gradovima na njima). No, ostrvo je napravljeno u veoma nećgodnoj i trusnoj zoni, što Keith veoma brzo oćkriva - akcija u ign poćinje u trenutku kada katastrofalan zemljotres pogaća Capital City, bać u trenutku kada je Keith u vozu koji ga vodi od ostrva na kome je aerodrom do samog Stiver ostrva. Voz se tumba, ljudi vriće, deca plaću, kućici zavilaju - a Keith se se masno zvećne u glavu prilikom potresa i ostatak je crnilo... dok se Keith ne probudi - i to savim sam na železnićkom mostu koji samo što nije propao. Kao što to već biva, Keith brzo saznaje da nije bać sam - neka "ćenska" je zarobljena u dnu vagona, koji, naravno, preti da svaki ćas sklizne s mosta! Kako je spasiti, do vraga - jer Keith

je fin mlaćić i ne bi tek tako ostavio nevino ćensko ćeljade, zar ne? ZAR NE? Ako probate da krenete ka njoj, igra će se brzo zavrćiti, jer ćete biti u prilici da odćgledate spektakularnu cut-scenu padanja vagona s mosta usled sindroma poznatog pod imenom: "Idiot koji je prebacio tećinu na pogrećnu stranu". No, ako malo istraćujete, ubrzo ćete videti konopćic... i uz malo hraborsti i arkoćbatke, djeva je spasena i sada imate kompanjona za izvlaćenje iz podrućja katastrofe!

Da bi stvar bila dodatno zapaprena, celo većaćsko ostrvo lagano tone, i veoma je bitno što se pre izvući iz tog giga-dubrićta! Sjajan poćetak, zar ne? I ostatak igre se odvija u tom fazonu, bar kada se radi o stvarima koje ćete morati da ućinite da biste se izvućli iz kake u koju vas je majka priroda ubacila. Pored toga što ćete morati da vodite raćuna o zalihama pićaće vode, jer usled dehidracije moćete poćeti da rapidno gubite zdravlje (a ćak su i fontane, ćesme, drugi izvori vode u stvari save pointi), najćeće su u pitanju zagonetke koje zahtevaju pravilnu upotrebu predmeta i planiranja, a s vremenom postaju sve kompleksnije i zahtevnije za mozak (kombinovanje pred-



nadleće i kao da vas prati... Paranoja raste proporcionalno s adrenalinom. Zaista sjajno urađeno!

Nažalost, sve ovo će veoma brzo biti gotovo - prosečan igrač može da završi Disaster Report za nekih sedam-osam sati bez problema, a ono malo grananja što u igri postoji (bar ih ima, i to je nešto) baš i ne čini toliku razliku da svakog natera da odigra ovu igru ponovo. Pored toga, Disaster Report podbacuje kada su u pitanju tehnikacije. Sama grafika i zvuk nisu loši - grafički engine igre koristi već viđeni fazon "zamućivanja" onoga što je u daljini, ali zbog često povećanih površina lokacija očigledna su iscrtaavanja, a bogami ponekad i sočna kočenja, kada se sve drastično uspori na nekoliko bolnih sekundi. Zvuk je veoma ambijentalan: muzika se uključuje samo kada bi trebalo da se dogodi nešto bitno, kao u pravom filmu, a efekti sasvim dobro naglašavaju atmosferu srušene civilizacije u kojoj ste vi gotovo jedina osoba - zvuk Keithovih koraka će vam biti jedino društvo tokom dobrog dela igre. No, glasovna gluma je u stvari glasovno glumatanje, što meni prilično ubija inače sjajan doživljaj interaktivnog filma-



avanture koji Disaster Report pruža. Bolje bi bilo da uopšte nema glasova i da su tvorci prepustili igračima da ih zamišljaju, nego što su našli neke likove s ulice koji su za par dolara bili spremni da pročitaju nešto malo teksta...

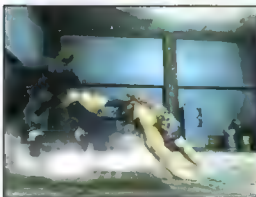
Ipak, i pored ovih zamerki, ne bi trebalo da propustite Disaster Report kao nešto najsvežije što se dogodilo na polju akcionih avantura u poslednjih par godina. Ako zanemarite te tehnikacije, čeka vas popodne puno uzbuđenja i akcije. Ali ipak, samo jedno popodne... ■

meta, puzzleovi koji se rešavaju iz više faza i tako. Baš kao što treba - a najlepše je što prepreke nikada ne izlaze iz realnih okvira nema odjednom vrata sa šifrom u vidu dijačkih simbola ili šarenih ploča po kojima treba skakati, kao što je slučaj u mnogim klasičnim survival horror igrama, što je i očekivano, mada smatram da tvorcima treba odati počast zbog toga što su se potrudili da im puzzleovi budu sasvim upleteni u zaplet. Što se zapleta tiče, treba napomenuti da ga ima, i to dosta finog zapleta! Zar ste mislili da će se sve završiti nečim što je roknuo zemljotres i vi sada možete da se izvučete?

Pored čisto fizičkih opasnosti, kao što su zgrade koje se ruše od post-šokova, ima tu još nekih mračnijih sila na delu (iako verujem da je zemljotres koji je glavni pokretač mračne ipak sasvim prirodna pojava) - ulični tipovi koji pokušavaju da iskorsite nesreću za zločin, kao i zlokobni helikopter koji vas

be4US PROMER		Izdavač: Aspipec		Žanr: Horror		Medij: CD 1	
<ul style="list-style-type: none"> • 1 igrač • Memorijaska kartica • Vibracija • Analogna kontrola 	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	7	78%	
		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		7		
		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		7		
		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		5		
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>				

X-MEN 2: WOLVERINE REVENGE



Nedugo posle premijere drugog nastavka filmske verzije popularnog američkog stripa X-Man, do nas je stigla igra koja svojom pričom prati avanture sigurno najpoznatijeg X-Man lika, Wolverina. Svima kojima stripovi i filmovi nisu jača strana pojasniću da se radi o mutantu, upadljivo plave boje i izuzetno opasnih kandži koje su mu zakačene na ruke.

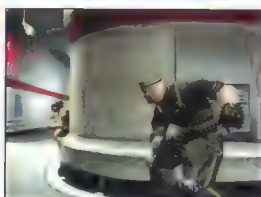
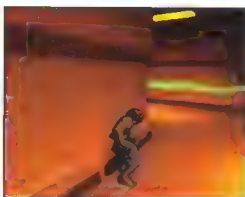
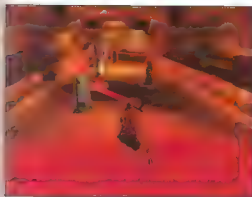
Svetlost dana, ovaj lik, prvi put je ugledao kroz epizodnu ulogu u poznatom takođe američkom stripu The Hulk, posle koga je postao miljenik najšire publike. Posle ubrizgavanja smrtonosnog programiranog virusa kome je zadatak bio da eliminiše Wolverina po završetku eksperimenata i otkloni njega kao pretnju njegovim tvorcima, on se otrgao kontroli i sada je u očajničkom pokušaju da dopre nazad do laboratorije i nade protivotrov, jer mu vreme ističe i pitanje je sata kada će njegovo telo prestati da funkcioniše. Ova neprestana tenzija i trka sa vremenom koja prati celu igru daje joj u isto vreme neverovatnu napetost i

odličnu atmosferu koja je svakako odlična podloga i obavezan predušlov za uživanje u nekoj igri. U zadnje vreme iz Activisiona stizu samo super-herojske igre iliti prerade starih strip i crtanih junaka za koje su kupljene licence.

Posle uspeha Spider-Man-a i manje više uspešnog Blade -a 2 dolazi Wolverine a da li će on ispuniti očekivanja ostaje da se vidi. Poznavajući glavog aktera igre kroz mnoge epizode stripa i oba pogledana filma stekao sam snažan utisak da se radi o potpuno pobesnelom liku koji je većini poznat po svom nekontrolisanom besu koji zna da ispolji tako što celu bandu bikera iseka na fronte. Zato mi je zaista čudno to što je kroz ovu igru akcenat stavljen na stealth način borbe, tj. šunjanje i tiha ubistva iz potaje, što nimalo ne priliči Wolverinu kakvog mi poznajemo i verujem da je ogromna većina startujući ovu igru očekivala instant kill 'em all zabavu jer to je skroz u duhu X-man-a ali šta da se radi, ostaćemo donekle razočarani. Moram da napomenem da igra u ovom obliku u kom je

takođe zasluži pažnju i daleko je od loše ali ipak ostaje žal za onim neiskorišćenim potencijalom koji zasigurno poseduje glavni junak naše priče. Kroz nivoce će se akcenat stavljati na šunjanje i tiho prikradanje i bićete većinu vremena primorani da koristite ninja taktike umesto prsa u prsa borbe. Naravno vi možete na svoju ruku trčati bezobzirmo glavom kroz zid ali to verujte mi, nije baš pametno. Na početku igre imate samo nekoliko osnovnih poteza nekoliko ručnih, par nožnih i mogućnost izbacivanja i skupljanja kandži korišćenjem desnog bočnog dugmeta. Zaista dobra stvar koje me je oduševila je takozvani "Strike", koji se najčešće izvodi iz zasede ili potaje ali se ne mora uvek tako konstitui, predstavlja posebnu vrstu poteza (nešto slično Fatality u Mortal Kombat serijalu).

Tokom izvođenja Strikova kamera prelazu u filmsku (Cinematic) mod i zumira vaš trijumf. Potezi koje izvodite su razni i zaista odlični od probadanja kanadžama do lomljenja vrata, zaista impresivno. Važno je još da napomenem da se napredovanjem









gru uključavaju novi i sve bolji i bolji. Ovi koji igraju daju posebnu čar. Vaši neprijatelji u igri i nisu baš bog zna šta. Najgora krajnje loš što se najbolje vidi iz igre je neprijatelj u borbi, njihovih napada i čekanja da vi stanete da ih udarite. Malo drugačija situacija je kod kod kojih će vam za pobjedu trebati više umešnosti i koncentracije. U igri se koristi i korišćenje posebnih osobina glavnog junaka kao što je napad protivnika u okolini, detektor neprijatelja i mnogi drugi. Što se nivoa tiče oni su odlični i moja pohvala definitivno za ovu igru koja krase ovu igru. Naime moć Wolverineove ruke da istražujete velike prostore, tajne otkrivanja, bonus lokacije, tajni prostor za istraživanje. Ovo je zaista veliki plus jer mene lično mnogo nerviraju igre koje vas doslovice vode na pravi put, linearno od početka igre do kraja X2 Wolverineom to na svu sreću nije slučaj. BOX GRAFIKA Vizuelno igra je odlična i sam stil u kome su radeni likovi i scene je nekako drugačiji, i to skoro savršeno.

Ukratko je odstupanje od standardnog izgleda utiska prosečnih igara i dat je u ovom stripu dešavanja što je svakako za

pohvalu. Likovi su dobro modelirani sa zaista kvalitetnim teksturama. Nivoi su takođe dobri i prostrani mada ponegde sa osećajem manjkom objekata na sceni ostavljaju utisak velike praznine. Moram posebno da pohvalim vizuelne, svetlosne efekte koji su odlični. Kada budete videli Wolverine kako koristi svoje mutirane sposobnosti znaćete o čemu pričam. Kao manu moram da navedem neposlušnu kameru koja zna da zaluta i zauzme nepovoljan položaj što dosta šteti preglednosti ekrana ali ovaj problem nije konstantan već se samo povremeno javlja pa se može prebroditi. ZVUK Pre svega odlikuje ga velikim slovima, FENOMENALNA naracija za koju su glasove pozajmili pravi glumci koji u filmu glume pomenute likove, tu su Patrick Stewart u ulozi profesora Xaviera i odlični Mark Hamill u ulozi našeg ljubimca Logana a.k.a. Wolverina. Oni imaju ogromno uticaj u pravljenju odlične atmosfere koja prati igru i koja poboljšava ugođaj

igranja ovog ostvarenja. Muzički i nije tako bistavo ali odlikuju ga teme u Military stilu koje svojim jakim ritmom prate napetu akciju i sasvim ispunjavaju ulogu podgreivanja ionako usjajnih glava igrača

Iako sa nekoliko vidljivih mana koje sam u tekstu napomenuo ova igra je svakako prijatno osveženje za ovu letnju žegu. Ako ste pritom i ljubitelj X-man serijala eto vama višednevnog uživanja. Zato nabavite ovu igru, upalite klimu ili bar sipajte sebi hladan sok i prepustite se uživanju. X2 Wolverine je tu!

b.o.t.s		IGROMER		izdavač: Activision		Žanr: Akcija		Medij: CD 1	
	• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE		10	92%	
	• Memorijalna kartica		• CC	<input checked="" type="checkbox"/>			8		
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			10		
	• Analogni kontroler		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			10		
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			10		



EVIL DEAD

A FISTFULL OF BROOMSTICK



Samo da unapred upozorim, ko što sam imao prilike još par puta u prošlosti, da je ova igra samo i isključivo za uzak krug ljudi, a koji obuhvata ljubitelje trilogije Evil Dead (kojoj i sam pripadam) i akcionih igara, sa mnogo akcije i bez neke mnogo jake priče. Znači, u samom startu vam je jasno da nije u pitanju neka epohalna igra, već jedna od onih što će vam poslužiti da se lišite prekomerenog stresa. Šta se tu dešava?

Pa, mislim, zar nije logično... Tu je Brus, tu je gomila, ma šta gomila, LEGUA (al ne taj Legija, prim. aut.) neumrlkih, koji su tu da, hm... pa - UMRU, jakako. Naravno, da tu nije Brus sa svojim prepoznatljivim glasom, komentarima i morbidnim smislom za humor. Igra ne bi bila ni upola kvalitetna. Tu je još pristuna činjenica da se dešavanje u igri ne nadovezuje ni na jedan od filmova, već više predstavlja priču za sebe, a koja se dešava u Evil Dead univerzumu. Što se mene tiče, to je veoma pozitivna stvar, pošto su u poslednje vreme počeli da preteruju sa igrama previše vezanim za filmsku tematiku. Ma da se bacim na konkretno, pošto mi je prostor ograničen...

Igra je zasnovana na istom endžinu kao i State of Emergency, samo što SOE nije uspeo da nam ispriča priču, dok je ovde pomenuta igra



u tome uspeła, što čini još jednu pozitivnu stavku igre. Igra je puna CG animacija, što je sa jedne strane dobro, ali sa druge loše, jer neke animacije ne možete preskočiti, pa ako se desi da se na jednog bosa vraćate nekoliko puta, to ume i te kako da umori. Što se grafike tiče, iako sve deluje ok u startu, sivilo, istovetnost tekstura i pomanjkanje živih boja može negativno da utiče na motivaciju.

Motivaciju predstavlja prisustvo arsenala klasičnog oružja koji vam je na raspolaganju, dodatak nekonvencionalnijeg (kao što je na primer LOPATA), a bogami i pojedinih magija. Super snaga, munjevit napad ili zaposedanje tela neke nakaze (odrađeno sve sekvencom manjičnog kadiranja, kao i u filmovima) doprinose igrivosti igre. Odaziv komandi je takođe veliki plus igrovosti, ali ovo nije za čuđenje, posebno kada se setimo na kome je endžinu igra zasnovana. Kamera je korektno

rešena, samo što se tu i tamo desi da se malo zaglupi, ali tu je desna analogna palica, koja služi za njenu korekciju, tako da ovo ne predstavlja veći problem.

Što se tiče zvuka, sve je korektno odsljakano. Ne računajući Brusa koji je neponovljiv, tu su i efekti pucnjave koji sasvim dobro zvuče, dok su ostali efekti prosečni. Muzika je "sasma" ok, jer doprinosi atmosferi, prateći odvajanja na ekranu, menjajući intenzitet u odnosu na kritičnost situacije.

Da sumiram, ako niste ljubitelj serijala, ova igra će vam delovati ispod proseka. Ako vam se ne dopadaju akcione pucavine, sa mnogo krljanga i malo laprdanja - ova igra će vam biti neponovljivi smor. Ipak, neke njene osobine je čine neodoljivom za probati i izguštati. Ako ste u fazonu da umlatite neumrlje pre odlaska na more, a vi je dobavite, ako ne - ok, mnogo ne gubite. Pa vi sad vidite šta ćete i kako ćete...!

bo'us		PROMER		Izdavač: 3DO	Zanr: Horror	Medij: CD 1	
	• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE		<div>UKUPNO</div> <div>69%</div>
	• Memorijrska kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			



ert Reynolds u filmu "Smoki i banditi" je dobro osjetio šta znači voziti kamione. SUV (sport utility vehicle) vozači su daleko od toga, a vi?

Čaklo ne vozite 18-točkaša, ili niste igrali jednu igru 18-Wheeler, ne možete da zamislite kakvo blaženstvo daje Americancima. Ovih grdosija, jer upravo su takav pokušaj dizajneri ove igre (iz Acclaima) prenesu u igri Kraljevi Autoputa 66.

...kamiondžije vole više nego pivo? Šta se ne go masni pomfrit i burger? Šta im polje od Džonija Keša na kaseti? Ove rne kamiondžije vole šta svi muškarci entri devojke. I to je ono što mi imamo u ovoj igri, Kraljice iz Kraljeva Autoputa buate fin izbor devojaka (naravno, tek otključate) sa farme negde u Arizoni, iz bara

* znam jeste da nećete nigde drugde
\$ zbor za vožnju

od prethodne igre, u ovoj ćete naći igara, više modova i karikature od kamiondžija

...svojim prvom delu, Kraljev Autoputa
...njen samo od zabave, jer se vožnja
...pa, na kamilionima. Sponi su i teško je
...sati njima, što bi rekli, limbirati se
...i zato je sve tako zabavno. Treba
...posebna dozvola. Potrebno je da anticipi-
...retanja; naučite i ko zna kog pokušaja
...možete pravilno i, naravno, da pobedite
...svoje AI udružuje kamilondžija, koji u
...težim nivoima imaju tendenciju da
...oderu ako napravite više od jedne

da u igri postoji više od 40 likova, a
grač sam startovao sa početnih 5.
-aw (kauboj), Highway Cat (neizbež-
-usica), Iron Bull (indijanac), Soul Man
-Amerikanac sa stlom iz 70-ih), Ichiban
-o? za volanom američkih kamiona),
dobro kad je tako. Lično sam bio za T-Bone

vam mogu zatrebati.

Ukoliko niste živeli u špajzu poslednjih nekoliko godina, grafika i nije primarna ovakvoj igri. Jednostavno je za zabavu.







Grafički, ima igra nije da vas obori s nogu, ali se umnogome razlikuje od prethodnika 18-wheeler. Ima više dima (a gde ima dima ima i vatre) i letedećih belova. Pejzaž kroz koji vozite je lepši, efekti su bolji, jer se čak vidi i kiša, lažni odsaji. Postoji i veliki broj objekata za rušenje, kola, motela (iza kojih se obično kriju dodaci). A jeste li se ikada zaleteli kamionom i preleteli preko prepreke? Niste? Tako sam i mislio. Masivni nitro skok koji ćete videti iz tri različita ugla per nego sletite.

nije sve samo u čistoj pravolinijskoj vožnji. Ključ igre je igrati prijavo, baš kao i protivnik! kamioni, nađ prečice, rasturiti zgrade, preseći protivnika i alternativnim putevima doći do pobeđe, jer niko nije ni rekao da je ovo lepa igra. Prelazeći igre primetićete, bolje reći lučite, glupi crni humor, koji će vas ipak nasmejati jer je detinjast. Na primer likovi poput T-bone, Cactus Joe, Lizard Tail, Big Foot prikazuju nesinhronizovanu govornu manju. Njihova usta se pomeraju dok zvuk koji izlazi ne se podudara sa animacijom. To je možda i namerno urađeno. Tako da tehnički govoreći, igra je bez veze dok je muzika takva da vas zvučno odvuče.

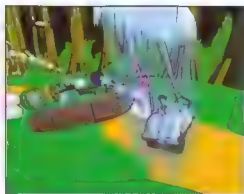
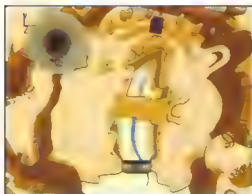
Nije ostalo puno toga da se kaže. Kraljevi Autoputa 66 je mnogo bolji od 18-Wheeler-a, to zahvaljujući mnogobrojnim dodatim modovima i slatkim kantri devojkama. I to je sve. ■

koji malo govori osim: "ŠNICLA!!!". I Noisy Duck nije loš jer konstantno dobija batine pa se žali ko neka seka persa.

Što se tiče mbovda, ima ih 5 i u ovoj igri uključuju: King of route 66 (jednostavna akradna trka sa prećicama, pričom itd.), Queen of route 66 (sa mogućnošću podešavanja kamiona), Route 66 Challenge (puna kapa mini igra kod uхвати amblem, uništi automobile, itd), mod za dva igrača, Rival Chase (trka za trkom kroz 7 država sa check pointovima).
Boljikat u ovoj igri je sigurno nadogradnja vašeg kamiona (naravno, nije kao u GT 3:A-spec). Možete da zamenite vaš kamion, da promenite motor, dodate ameblе, ogledala, unutrašnju dekoraciju. Možete i da kupite Nitro, super nitro, vremenski dodatke, hiper nitro pa čak i bombe! Nikad se ne zna kad

	BOHEMS		izdavač: 3DO		Žanr: Vožnja		Medij: CD 1	
	<ul style="list-style-type: none">• 1-2 igrača• Memorijaska kartica• Vibracija• Analogni kontrola	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>		3	UKUPNO	30%
			• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		2		
			• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		3		
			• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		3		
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		3			

CEL DAMAGE



To je jedno ludilo sastavljeno od bezbroj ludila na jednom mestu, reče jednom od nas poznati misliac. Ta rečenica b mogla jako lepo da se primeni na ovo ostvarenje. Cel Damage - prvi deo ovog naziva vas sigurno podseća na Cel Shaded (prostim jezikom rečeno - cartoon like grafika). O, da, u pravu ste, ova igra koristi cel shaded grafiku i to kako?! Tek cete da vidite

Cartoon like

Vizuelno, ova igra predstavlja fenomenalan projekat. Svi likovi, oružja, vozila, eksplozije, sve prosto zrači koliko je dobro odrađeno i animirano. Već posle 15 minuta igranja čete biti ubeđeni da se nalazite u sred crtanog filma. Iako su filmići na početku i u toku igre veoma jednostavni, veoma su pristojno odrađeni i predstavljaju melem za oči. Počinjete sa 6 likova i svaki će vam biti detaljno predstavljen. Od zanimljivijih tu je neka vrsta patke zarobljena u Tommy Gunu (ma kako ovo zvučalo), neki jadni radnik koji mrtva Elvisa, i neki štreber (ne, to nije štreber, to je pametni dečak sa naočalama - prim. mozga). Tu za likove i nemamo nekih zametki. Ali staze! JA OOOOOOOO! Poludim kada vidim manje od 10 staza na izboru. A vi? E, pa ovde imate čak 4 (!!!!!!!) staze na kojima možete tamaniti protivnike i zabavljati/ne zabavljati se Transilvanija staza izgleda OK, kao i svemir, dok su ove dve preostale (džungla i pustinja) krđža. Zvukove su radili pouglavljeni ljudi. Drugog objašnjenja za ovakav očaj nema. Lepo vam kažem, posle bukvalno 15 minuta igre čete reći - ah, lepo ovo izgleda, jao kako su slatki ovi automobilići, jao, vidi ovde vidi ono i onda trah

Cel Damage nudi Quakeoliku zabavu, ali modifikovanu zbog automobilske orijentacije. Ciljanje nije nikakav problem, već je akcenat bačen na samu vožnju. Zaista, treba vrlo malo znojda da bi se ostali retardirani protivnici elimisali iz trke. Uglavnom, malo čete strafeovati malo pucati, ali isključivo iz jednog oružja, jer vozilo ne nosi više od tog jednog. To je veliki misao na inovativnost jer se samim tim igra pretvara u onu klasičnu aparat igru u kojoj samo treba da drđate fire dugme. Oružja ima poprilično i dobrodošlo je kao i mnogobrojni power upovi koje je jednostavno nemoguće pronaći (osim ako ste retard kao urednik jednog domaćeg časopisa o igrama za konzole). Al me boli, ali me zaista boli. Mislim da



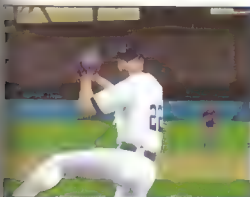
kada bih pročitao knjigu "Kako napraviti AI za 10 dana" da bih bolje uradio. Razumem da je igra za decu, ali ljudi, nisu deca retardirana. Protivnici jednostavno NEĆE da vas pogode ničim. Oružje je solidno ali morate da prđete na 32cm od idiota da biste ga pogđili. Jedino valja pomenuti Chinsaw koji odlično reže i neku vrstu raila. Dalje trtošenje mog Notepada na ovaj tekst bi zaista bilo suvišno tako da prelazim na zaključak - ovu igru bi trebalo nabaviti (ne pitajte me kako, teška su anđpiratska vremena) čisto da biste videli šta se sa veoma malim budžetom - koji su momoci iz Pseudo Entertainmenta imali - može napraviti, naravno, ako ste extra talentovani i ako imate žvaca da sedite u bunkeru 22 sata dnevno i radite za kompjutorom i još plus da se slihtate bajama iz EA da vam produkciraju igru. U svakom drugom slučaju, batallite. Zbog truda i snalazljivosti malo smo povećali ocenu sa nadom da će sledeći projekat ove grupe biti daleko bolji.

WHAT THE F*** IS THIS?

Ovo je jako interesantan hibrid Destruction Derby-a i neke vrste tabačine (samo bas ne znam koje). Uglavnom, ono što treba da znate jeste da ste ubačeni u opasnu miziju gde morate da prođete kroz 4 paklena izazova i pobedite zlog Bal...Bla... zaboravio sam kako se zove. Uglavnom, zao je i vi morate da ga pobedite tako što cete se bricati protiv njegovih zlih pomagaca i usput ih ometate u tri uz pomoć mnogobrojnih oružja koje igra poseduje. Sve u svemu, zacin C. Ako imate preko 8 godina ili IQ preko 100 ni ne pomišljajte da na ovu igru potrošite skupocenih 30-40 primeraka evropske valute.

bo'US ROMER		Izdavač: Pseudo	Žanr: Arkada	Medij: CD 1
	• 1-2 Igrača	• PS2	OCENE 	70%
	• Memorijnska kartica	• GC		
	• Vibracija	• X BOX		
	• Analogna kontrola	• GBA		
		• PSONE		

WORLD SERIES BASEBALL



...line najeza "bejzbol" igara jača je ...da - tu su svi oni koji su godinama ...2 gradili sve boljim simulacijama (... MLB ...), ali i čitava plejada novih ...stom tematikom, od kojih je veoma ...očiti se za pravi Opšte prisutni i ...i i najkvalitetniji High heat je ostao ...pisa u ovom broju Bonusa (moož ...da ga opišem u nekom od sledećih), ...at je ovoga puta bio na najboljoj sim ...ball-a iz plejade novih i tako - ...mo vam World Series Baseball 2K3 ...upada u oči" jeste činjenica da je ...menio platformu, jer se prošle godine ...top 10 igara u Americi, ali za X-Box! ...to dogodilo Blue byte-u i Segi??? ...promenili tim koji dobija? Odgovor ...anje ostaje delimična misterija, ali ...očigledno jeste da je WSB prešavši ...na PS2 dobio ogromnu armiju ...a (ipak je PS2 daleeeko proda ...X-boxa) što će sledeće godine, ...prebogatim Gejtsu oduzeti deo ...je licenca ovoga puta biti 2-3 puta

...e taj WSB? Pitate se ... Zasad vam ...a reći da je toliko dobar da ga je u ...jektima igre moguće uporediti sa ...ovim High heat-om, i to da je u ...jektima (gameplay, publika, komen ...dosta bolji! Znači - vrhunska igra, ...ite imati, i koja svojom jednos ...epotom "tera" na još jednu partu ...jednu, i još ... Odlična grafika, i ...an motion engine će vam pomoći ...na igru adaptirate u maksimalno ...vremenskom periodu, i posle samo ...rovedenih uz WSB 2K3 shvatilićete da ...u igru " navučem" do kraja sezone. ...ne igre je više nego dobar ...se mod koji je težak, naporan, izuzetno

zahtevan, ali toliko interesantan, da ga se jed-nostavno NE MOŽETE rešiti Pred vama je izbor trenera (batting coach, pitching coach, fielding coach), Skauta (važni ljudi prilikom ocenjivanja igračkih sposobnosti) i ostataka osoblja ... Izbor igrača, mladih talenata koji će kroz sito i rešeto kampov!

a i pred-sezone svoje ocene popraviti (pok-variti) i ustaliti se u vašem timu, ili obći u Javor iz Ivanjice he, he, he ... Stvoriti tim nije nimalo lako, a još teže je voditi ga kroz okraje cele sezone i kroz neverovatnih 162 utakmice regularnog dela !!! Plus Plej - of !!! Igrači će se zamarati, povređivati ... Pičeri će imati dobre i loše momente u formi, i retko koji će doživeti da počne 15 utakmica zaredom ... Udarači će psovati, lomiti palice, svadjeti se sa sudijama, protivničkim trenerima !!! Imati dobre i loše penode tokom sezone Igrači u polju su ocenjeni sa 10 statističkih kategorija, što je u odnosu na standardno ocenjivanje igrača iz polja (ocena iz Fieldinga između 60 i 95) potpuno otkrovenje Igrači će hvatati lopte u skoku, sudarati se sa protivnicima, klizati, skakati, mašiti dodavanje ka igraču na bazi ... Ma prava, pravcata bejzbol utakmica.

Nikako ne zaboravite na

komentatora koji zna da digne tenziju toliko da vam je ponekad "frka" pre nego što udarite lopticu Jedan od najboljih njegovih komentara bio je u finalu nacionalne lige - Uzmite vazduh, trebaće vam ... i poželite da ova lopta odleti daleko, jer cele sezone čekate ovaj momenat. Kažem vam komentator je luud k'o puška!

Sve u svemu WSB 2K3 je nešto što bi valjalo imati i igrati, a ako vam smeta to što je u pitanju baseball ... Pa ne znam. Toliko se trudim od prvog opisa da vam ovu igru približim, i ako u tome nisam uspeo bar malo - Nastavite sa igranjem fudbala, boksa, basketa

Zapamtite World Series Baseball 2K3 ■



PROMER

- 1-2 igrača
- Memorijaska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

Izdavač: SEGA

KONZOLE

- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

Žanr: Bejzbol

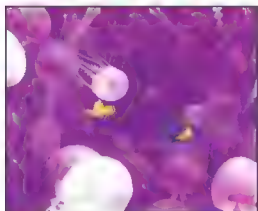
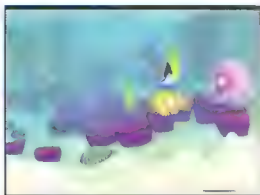
Medij: CD 1

OCENE

10
9
9
10

88%

FINDING NEMO



Uh, još jedan dan, još jedan tekst, još jedna igra zasnovana na popularnom filmu - ovog puta animiranom filmu - i još jedan očajnička nada da ćemo ovaj put videti nešto drugačije...

Ali, ovaj, ničega što nismo očekivali ne vidimo kada je igra Finding Nemo u pitanju. S obzirom na to da se radi o filmu namenjenom mlađoj publici, očekivali smo da će igra inspirisana njime biti platforma, kao što je to uvek do sada bio slučaj - i to smo i dobili. Očekivali smo da ne bude tu ničeg novog ni revolucionarnog u žanru platformskih igara - i tako je i bilo. Očekivali smo da igra bude namenjena klicima i ljudima koji nisu baš redovni uživaoci blagodeti digitalne zabave - i tako i bi, što je očigledno, kako zbog prostih kontrola, tako i zbog već pomenutih, već viđenih rešenja i ideja. Očekivali smo sveopštu prosečnost - i to smo i dobili, s blagim izuzetkom simpatične grafike i cut-scena kojima su se tvorcima maksimalno potrudili da evociraju atmosferu crtača

Ako niste gledali filmić Finding Nemo onda ne želimo da vam upropastimo njegovo gledanje tako što ćemo otkriti priču, a ako ste ga gledali - šta ima mi da vas smaramo nečim što već znate. Dakle, pošto smo to rešili, da predemo na stvar. Tvorci ove igre su već poznati po adaptacijama animiranih filmova u video igre, tako da im je ova nova 3D akciono-platformska igra bila čisto rutinski posao, i to se vidi. Iako ćete verovatno uživati uz Finding Nemo ako vam se svidelo istoimeni film - pošto ona na fin način ponavlja radnju filma, što pomoću animacija, što preko samih nivoa kroz koje ćete prolaziti - nema tu ničega što niste već što puta videli u akciono-platformskim igrama. Finding Nemo je smešten u podvodni svet, te

će nivoi uglavnom biti u tom fazonu ("under the sea..."). Poenta svakog nivoa jeste da ispunite određeni broj ciljeva, od kojih je najvažniji ujedno i najkласičniji i najjednostavniji: stignu do kraja nivoa. Ako ste baš primljivi, možete svaki nivo odigrati ponovo i ponovo ne biste li tako završili sve sporedne zadatke, koji nikada ne odstupaju od platformskih standarda: sakupi sve prstenčiće, pobij sve protivnike i slično. Lepo je što vam završavanje ovih sporednih ciljeva omogućava da otključate mini-igru, ali moramo vam priznati da se nismo baš dovoljno potrudili da ispunimo taj kriterijum i da otkrijemo kakva je mini-igra u pitanju. Znamo samo da ako ispunite sve ciljeve na jednom nivou dobijate kao nagradu nekoliko sličica s crtežima iz filma. Vau!

Iako ova igra nije teška (od kontrola imate

samo kretanje, skok i akciju), često ponavljajući, tj. ponovno pojavljivanje određenih tipova zadataka ume da smori i da vam se tako stvar učini težom. Raznovrsnost igrivosti je zaista mala. Nivoi se svode na tri tipa: na tipične side-scrolling platformske nivoe, plivačke nivoe u kojima plivate od kamere ili ka kameri; i nivoe u kojima skakaćete po blokovima. Zar nije sve to već provaljeno pre jedno 10 godina?

Bar grafiku možemo pohvaliti, jer deluje fino, a da ponovimo, atmosfera filma je čak dobro prenesena u igru. Ipak, ovo je samo još jedna platforma koja je napravljena samo s ciljem da uzme pare od dece (tačnije, do roditelja dece) kojoj se svidelo animirani film Finding Nemo. Ne bismo rekli da je to dobra prepreka za ozbiljne ljubitelja platformskih igara - kao ni ove ocene.

	BOY'S		ICROMER		Izdavač: Disney		Žanr: Platforma		Medij: CD 1	
	KONZOLE	• 1-2 igrača	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE		7	UKUPNO	56%	
		• Memorijnska kartbca	• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			5			
		• Vibracija	• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			5			
		• Analogna kontrola	• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			7			
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		7					



aparati, igre, prateća oprema...
stigao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 2
- Max Payne
- Final Fantasy 10

Bak
prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

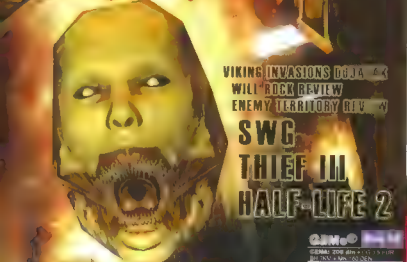
011/477-132

063/239-352

NO JUGOSLOVENSKI MAGAZIN ZA PC IGRALE

The GaMe®

DOOM 3



VIKING INVASIONS DOJA 4K
WILL ROCK REVIEW
ENEMY TERRITORY RIV

SWG
THIEF III
HALF-LIFE 2

GaMe®
GAMER 2003
WWW.GAMER.CO.VU



100 % PC • 2 MEGA postera!

Exklusivno:

Bil smo na E3

DOOM 3 najava!

Reviews:

SWG

Thief 3

Half-Life 2

Možete

naručiti i CD izdanje

časopisa The Gamer

Plus

Dvobroj 52 na kioscima

01. VII 2003.

Potražite ga na kioscima blizu vas,
kod kolportera i u boljim CD klubovima



The GaMe®



DEF JAM VENDETTA

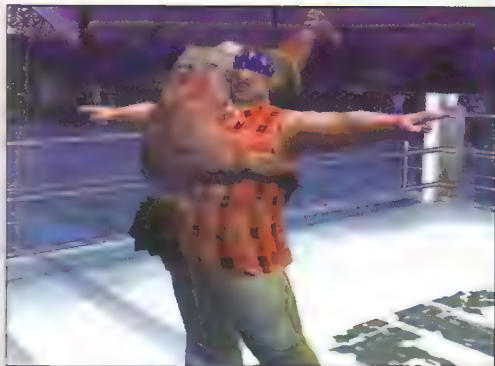


Posle svih mogućih varijanti kečera, street fighter-a i raznih drugih manje više igrihv tabačina, do nas je stigla jedna ništa manje nego odlična igra ove tematike. Za sve ljubitelje Hip Hop-a ovo će sigurno biti pravo otkrovenje. Nemojte se dvaput pitati zašto je moje ime potpisalo ovaj tekst, hehe. Konocao sam dočekao i taj čas kada cu moći sa ortacima da raspravim ko je na kraju jaci dmx ili redmen, i da li je Big Pun jaci od Scarface-a. Vec ste sigurno skpirali da su glavni akteri igre poznate zvezde američkog hip hop-a. E sad kako je ovo sve počelo, Electronic Art's je posle nekoliko kečerskih izdanja poput WCW vs NWO Revange i WWF No Mercy odlučio da napravi nešto isto tako dobro ali mnogo svežije i zanimljivije. Jer mislim da nepostoji niko koga Hulk Hogan i ekipa nisu smorili. Verovatno su se svi već zastilili jednih istih likova po milioniti put. Zbog toga su ljudi iz EA odlučili da iskoriste sve veću popularnost New York repera i da ih ubace u igricu nebi li pridobili sve njihove obožavaoce. Ja mogu da potvrdim njihov potpunu uspeh ličnim primerom. Pravi potez je povučen i skopljen je ugovor sa jednom od najmoćnijih Hip Hop izdavačkih kuća u Americi, Def Jamom. Otkupljene su licence na sve poznate repere i oni su sada akteri ovog novog hit ostvarenja, a što je najbolje od svega oni su učestvovali i u pravljenju sound track-a za

igru. Finaini proizvod ove saradnje je neverovatno dobra igra, Def Jam Vendetta (for all the niggaz in the house, word UP Yo!). Radnja Vendete se između ostalog odvija i u podzemnom borilištu, koje je vlastito misterioznog zlog lika poznatog samo pod nadimkom D-Mobb (p.s. Sve koji znaju nešto o hip hop-u ovo verovatno asocira na Mobb Deep-a ali da li je reč o njemu nije razjašnjeno). U igru je uključeno ni manje ni više nego 40 boraca, uključujući sve poznate i nepoznate Def Jam repere kao i gomila izmišljenih generičkih likova koji su ti samo da upotpune igru, o svima njima detaljnije se pričati kasnije za sada razmisli o ovim imenima: Dmx, Scarface, Method Man, Redman, WC, Ghostface Killah, Funkmaster Flex, Big Pun i mnogi mnog. drugi. Borbe se odvijaju na mnogim mestima u okeo New York-a (NYC), maršnim ulicama, podzemnim klubovima, crnim blokovima i narko čoškovima... Ako ste igrali bilo koju keatersku igru znate tačno šta možete očekivati od Vendete. Moram da napomenem samo da je ovo ostvarenje neuporedivo bolje od bilo koje predhodne keaterske igre, a da ne pričam o fenomenalnim likovima, muzici, prozvjkama, sve je to Hip Hop

Vendeta sadrži manje više standardne modove koji se pojavljuju u ovakvim igrama

MUZIKA & ZVUK[illegible]



Battle mod vrši funkciju exhibition borbe, neobavezan pojedinačni meč. U okviru Battle meča možete birati između nekoliko različitih tipova koji uključuju single, tag-team, handicap, i battle royal. Drugi mod je Survival (Opstanak) u kome birate jednog i borite se redom proti 40 ostalih redom. Najzanimljiviji je definitivno Story mod, u kome počinjete birajući jednog od četiri originalna lika, od kojih svaki posebno ima svoje karakteristike koje variraju kod svakog pojedinačno. Svaki ima svoje sla-



GAMEPLAY

Najbolji je svakako Story mod kao i u prethodnim Tekken generacijama. Enigme iz ovog Story mod-a su, kao i u drugim generacijama, vrlo zanimljive. Je li doista moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli?

Story mod je svakako najzanimljiviji. Enigme iz ovog Story mod-a su, kao i u drugim generacijama, vrlo zanimljive. Je li doista moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli?

Story mod je svakako najzanimljiviji. Enigme iz ovog Story mod-a su, kao i u drugim generacijama, vrlo zanimljive. Je li doista moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli?

Story mod je svakako najzanimljiviji. Enigme iz ovog Story mod-a su, kao i u drugim generacijama, vrlo zanimljive. Je li doista moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli?

Story mod je svakako najzanimljiviji. Enigme iz ovog Story mod-a su, kao i u drugim generacijama, vrlo zanimljive. Je li doista moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli?

Story mod je svakako najzanimljiviji. Enigme iz ovog Story mod-a su, kao i u drugim generacijama, vrlo zanimljive. Je li doista moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli?

Story mod je svakako najzanimljiviji. Enigme iz ovog Story mod-a su, kao i u drugim generacijama, vrlo zanimljive. Je li doista moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli? Je li moguće vratiti život onima koji su umrli?

LIKOWI

Evo i lista likova koji se pojavljuju u Tekken 3. Volite dio lista čine izumisljeni likovi koji upotpunjuju prostor i prave vadi-luben, zanimljivu igru čine zanimljivijom. Čini likovi su takode dobri i neprimaju se za nikakvu vrstu barmu njih, generičkih, i pravih stvarnih likova. Tu su i pet ženskih likova koje takode vodi prebrzi. Ja moram da kažem da mi je kao što se među njima pojavljuju i neki iz Ruff Riders-a, jer da je ona to siguran sam da ne bi bila tak protivnik (i bila bi definitivno moj izbor). Što se novih ljudi tiče njih nemoguće upamtiti ako ne čujete njihovom muziku, zato ću vam dati mala uputstva za slušanje. Od stvarnih ljudi tu su poznati članovi Wu Tang Kline, Method Man i Red man, koji inače van klana rade i solo i zajedno i ima sebe imaju nekoliko zajedničkih albuma, među kojima je definitivno najbolji Blackout koji obavezno treba čuti. Od njihovih solo ostvarenja tu su Method album Judgment Day i Red-ov Mal Practice. Pored njih tu je i najnovija zvezda Texas-a Scarface koji je poznat po svojim saradnjama sa najpoznatijim likovima poput DMX-a i Ruff Riders-a. Verujte mi na reč njegovu muziku je zaista teško nabaviti i nisam siguran da li u Beogradu i vredi pokušavati. Što se DMX-a tiče on je veći Ruff R. ekipa i poznati solo izvođač koji iza sebe ima 4 albuma i to su: "And there was X", "It's dark and hell is hot", "Flash of my Flash and Blood of my Blood" kao i najnoviji "Great Depression". Sledeći FM Flex je postao poznat domaćoj publici po hitu koji je napravio sa NY grupom M.O.P., stvar se zove Ante Up. Eto to vam je otprilike osnovno štivo za slusati u slučaju globalne pojave koje razvijaju Hip Hop. Na kraju treba nabaviti utiške. Šta je ustvari Vendeta? Pa ovisi, to je spoj odlične tabačine, fenomenalne muzike, i još bolje atmosfere, i još zanimljivije izvedbe. Zato nemoguće se dvomiti ni sekundu više, pogledajte svoju konzolu, siguran sam da će vam Vendeta biti u J.J. VendetomPeace Out!





bosti i prednosti, takođe tu su i snaga, hvatanje, brzina, odbrana, izdržljivost i hanzma. Borite se po nivoima protiv gomile nasumično odabranih protivnika. I na kraju svakog nivoa čeka vas originalni Def Jam reper koga ako pobedite, možete kasnije birati u drugim modovima. Pobeđama stižete i gomilu para koje možete trošiti na kupovinu raznih dodatnih stvarčica i za popravljnje performansi svog borca.

Takođe kroz story mod moći ćete da otključavate i slike iz života glavnih aktera kao i mnogo drugih zanimljivih stvari koje će vas zasigurno naterati da ostanete u društvu konzole sve do samog kraja. To je sjajna inovacija koja je umnogome doprinela da se igra proširi i da odskoči od šablona po kom se prave ovakve igre. Kroz ceo mod ide priča, video sekvence, sjajna muzika, i fenomenalna atmosfera koju nizašta na svetu nesmete propustiti. Za story mod sve pohvale jer je definitivno najzanimljiviji deo ove sjajne igre ■

GRAFIKA

Igra ima dosta detalja, ali neke stvari su malo slabije. Na primer, grafika je dosta stara i neke stvari su malo slabije. Na primer, grafika je dosta stara i neke stvari su malo slabije.

Sve u svemu, igra je dosta dobra. Ima dosta detalja, ali neke stvari su malo slabije. Na primer, grafika je dosta stara i neke stvari su malo slabije.

Mnogo je stvari koje su dosta dobre. Ima dosta detalja, ali neke stvari su malo slabije. Na primer, grafika je dosta stara i neke stvari su malo slabije.



bo'us

PROMIN

Izdavač: 3DO

Žanr: Bejzbol

Medij: CD 1

- 1-2 Igrača
- Memorjska kartica
- Vibracija
- Analogni kontrola

- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

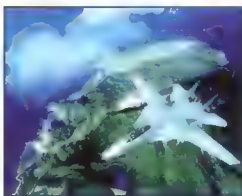
KONSOLE

OCENE

10	10
8	10
10	10

92%

AERO ELITE COMBAT ACADEMY



Pостоje proizvođači koji prosto ne mogu a da ne zavire u baš svaki ćanr koji u svetu video igrara postoji. Jedna od ovakvih kombinacija je Sega koja pored arkanidnih i klasičnih igara (definitivno najkarakterističnije su ovdje ove kuće), nije na miru mogla da ostavi ni simulacije letenja. Posle G-Lock-a, Burner-a i Aero serijala, dolazi nam najnoviji produkt napora ove kuće da svoje mešuguraju i međ najbolje simulacije letenja. Iako je o Aero Elite Combat Academy-ju, prema neobičnom ostvarenju koje je prilično udaljeno od osnovnog smisla video igara - simulacije. Nasuprot tome, mi smo ovde dobili nešto što bi se pre moglo nazvati "ubi bože stvaran kvazisimulator letenja".

Što se iz naslova može zaključiti, centralna stvar u igri čine trening misije. U suštini, sve se odigrava po principu: beskraino vežbate, dok ne maturirate i onda prelazite na pravu igru, koja, nažalost, nije mnogo uzbudljivija od treninga. Čak ni arkanidni mod, kao ni mod za dva igrača, ne donose preteranu dozu zabave. Ono od čega izgleda da Aero Elite Combat Academy pati jeste nedostatak varijacije, bilo da je u pitanju dizajn ili game-play. To se svodi na sledeće - ako želite simulaciju letenja kako biste povremeno ubili neke (1% igračke populacije), ova igra će vam super poslužiti, ali u slučaju da želite igru koja će vas priplesati za TV, pravu adrenalinsku zabavu koju vas tera da igrate čak i kada vam ne spadaju od umora (da, ovo otprilike ubili smo nasli), onda bolje igrajte Chessmaster nego da više uzbudenja.

Kada bi se igre ovog ćanra delile striktno na simulacione i simulacije, Aero Elite Combat Academy bi svakako upao u ovu drugu kategoriju, veoma precizna kontrola šezdesetak različitih letelica, koliko ih u igri ima, predstavljaće pravo zadovoljstvo za profi

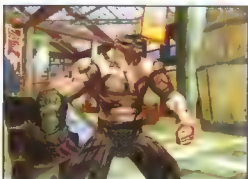
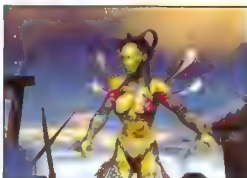
avijatičare - i to isključivo samo za njih. Molim vas, ko još ima nerava da se satima maltretira oko tačnog podešavanja nagiba aviona prilikom ovog ili onog manevra. Iako vam sada to možda i zvuči primamljivo, verujte mi, jezičvo frustrira kada se konstantno skucavate u zemlju ili ne dobijate prolaz na nekom testu. Od letelica na raspolaganju imate, pored školskih, i nekoliko sjajnih (Nato agresorskih... prim.aut.) borbenih aviona: F-14, F-15, F-16, F/A-18... Jedno im je svima zajedničko - sjajno su dizajnirani i nesnosno teški za kontrolisanje. Kada jednom koliko-toliko savladate upravljanje i polužite testove, možete se oprobati i u otvorenoj borbi. Čak je i ovde situacija prilično loša. Jedna tipična misija izgleda ovako: potrebno je da pronađete, stignete i uništite neprijateljski bombarder. Super, tačnije, bilo bi super kada se taj bombarder ne bi konstantno kretao u pravcu ka Suncu, usled čega će vam na ekranu sve vreme biti sunčev odbлесак

Ovo je možda realno, ali verujte bolesno iritira biti zaslepljen tri četvrtine misije i navoditi se isključivo po koordinatama. Vizuelno, igra nije bog zna šta. Nasuprot sjajno modeliranim, veoma detaljnim modelima aviona nalaze se monotone pastelne pozadine. Čak i ako su se tu i tamo programeri potrudili da naprave poneki interesantan objekat na zemlji, velika je šansa da će vam promaći, jer 90% vremena na ekranu imate samo par oblaka i neizostavan Sunčev odbлесак.

Aero Elite Combat Academy me je zaista razočarao. Možda je to dokaz da sve kompanije treba da se specijalizuju za pojedine ćanrove kako bi ih što više produbile (Square je odličan primer)? Jedno je sigurno, ako imate želju da odigrate dobru simulaciju letenja nabavite neku od igara iz Ace Combat serijala Aero Elite Combat Academy slobodno preskočite

IGROMER		Izdavač: 3DO		Žanr: Bejzbol		Medij: CD 1	
	• 1-2 igrača	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	7	69%
	• Memorijnska kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		7	
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		6	
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		4	
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			

TAO FENG



Jednom davno na našoj dragoj, maloj, sivoj konzolici (PlayStation od milja...) pojavila se jedna nova igra pod imenom Tekken. Od tada su borilačke igre dobile potpuno novu dimenziju - po prvi put je znanje u borbi imalo veću ulogu od sreće i nasumičnog stiskanja dugmića kakvo smo imali u Street Fighteru 2 ili Mortal Combat-u 3 (koji je tada još bio aktuelan). Više nije bilo dovoljno znati ono "ukoso-gore-ruka" pa da sa Sub Zero-om bacite magiju (od koje je gotovo nemoguće utedi), posle čega vam preostaje samo da slatko išamarate zaleđenog protivnika. Zatim rokate još jednom istu magiju i tako sve dok isfrustriranom protivniku ne ponestane energije, usled čega on, normalno, gubi partiju, vadi iz ranca dedin bajonet iz Drugog svetskog rata i na vama živim vrši autopsiju.

Ne, Tekken je bio nešto sasvim drugo. On je pored revolucionarne grafike donosio i nešto daleko bitnije - savršen sistem kontrole lika koji vam dozvoljava da kombinujete poteze, elegantno ih povežete, otkrijete mnoštvo sknvenih načina za što lakše umorstvo vašeg suparnika - ukratko, više nije bilo dovoljno da drndate dugmiće ili dve magije, pa da tako pobedite nekog ko zna da igra. Usledio je

Tekken 2, zatim 3, Tag, 4... Svaka igra je bila bolja od prethodne i Tekken serijal je suvereno vladao vrhom ovog žanra. E, pa dosta je bilo! Draga moja gospodo, predstavljam vam ostvarenje koje je po mom mišljenju daleko bolje čak i od Tekkena, ostvarenje koje će postaviti nove standarde kada su borilačke igre u pitanju. Upoznajte Tao Feng Fist of the Lotus

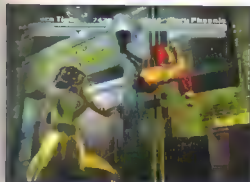
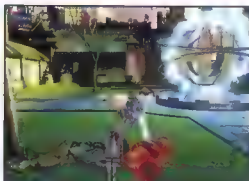
Šta da vam kažem? Moje oduševljenje eto danima već nikako da splasne i ja prosto ne znam odakle da počnem... Najslikovitije objašnjenje bi izgledalo ovako - sve ono što je Tekken drastično poboljšao u odnosu na, na primer, Mortal Combat, Tao Feng je isto tako drastično poboljšao u odnosu na Tekken. Tu se, pre svega, podrazumeva fenomenalna, bajna, fascinantna - **SAVRŠENA** grafika, kakvu samo ovaj monstrum od konzole dozvoljava. Prva reakcija pri testiranju ove igre mi je bila: "Aha, lepa animacija..." (zatim sledi klikat na new game) Da, još jedna lepa animacija... Vidi sada na ekranu velikim crvenim slovima piše fight... He, he ... čudo sada animacija stoji... Da se nije zaglavila??? Ma jok, vidiš da likovi dišu... Tada sam slučajno pomerio palicu na džojstiku i shvatio da je to igra, ne animacija... Zatim su tu kon-



trole, tako savršeno precizne, detaljne, moguće je izvesti nenormalno mnogo poteza, a tu su i razna vezivanja, magije... probnici se mogu čak i verbalno prozivati... Ma, LUDI-LO!!! Ali hajde da počnemo od početka

Dakle, neposredno po startovanju igre pojavice vam se intro koji će vam predstaviti sve osnovne likove u igri i odmah vas ubaciti u glavni meni. Mnoštvo preglednih opcija, lep dizajn menija i sjajna prateća, orijentalna muzika već nagoveštavaju kvalitet, ali polako, idemo redom

Od modova vam je ponuđen. Versus, Quest, Survival, Team Battle, Tournament, Training,



kao i Game Options u kome možete konfigurisati svaku sitnu pojedinost vezanu za samu igru.

Što je, kao što ste već verovatno pretpostavili, pojedinačna borba jedan na jedan. Onda je na vama da odaberete nekog od osuđenih likova, arenu i, normalno, svog protivnika. Survival je identičan onome iz Tekkena - znači, peglate se sa što više protivnika dok ne izdahnete, ko više izdrži - taj pobjeđuje. Quest je već nešto posebno - on se odvija nalik single player-u. U njemu pored vašeg šibanja postoji i prateća priča koja se razvija kako u igri napredujete. U ovom se ona svodi na sukob između dva klanova (Black Mantis i Pale Lotus) koji međusobno žele da se izbore za prevlast. U zavisnosti od toga kome klanu pripadate možete se razlikovati. Team Battle je takođe igra sa svom imenjakom iz Tekkena (znači, borite se sa svim boricima iz svog klana protiv svih boraca iz protivničkog), dok je Tournament,

verovali ili ne(po imenu baš i ne asociira), mod za dva igrača.

Ono što bi pre svega trebalo da prodete jeste svakako Training, bez koga je jako teško snaći se u tom mnoštvu poteza. Ovo treba da bude uzor svim programerima kako jedan ovakav mod treba da izgleda. Naime, sastoji se iz dva dela - Free Training i Advanced Training. U prvom se možete do milje volje izzivljavati na nemoćnom neprijatelju i isprobavati razne poteze, dok vam ovaj drugi zadaje tačno šta treba da uradite i ne dozvoljava vam da napredujete dalje dok prvo ne odradite ono što se od vas trenutno traži.



Kako bi vam celu stvar malo olakšali, programeri su vam nadohvat ruke stavili i spisak svih važnijih poteza, ali ćete one najsloženije magije ipak morati sami da "provajujete". Kada mislite da ste se dobro uvezbali, izadite iz treninga i ne, nemojte odmah pokrenuti Versus, već prvo u opcijama smanjite nivo težine na easy.

Ovo je potpuno neophodno jer je Tao Feng veoma teška igra - da biste lako na kraj izlazili sa protivnicima na normal nivou težine potrebni su vam dani i dani igranja. Za Brutal (najteži nivo) nisam siguran da su ni sami autori igre sposobni... E, sada ste spremni za pravu borbu. Prvo vam sledi odabir lika. U Tao Fengu vam je na početku dostupno dvanaest likova (šest Black Mantis i šest Pale Lotus), a postoje i tri skrivena. Pripadnici Pale Lotus klana su svi pozitivci (mada poneki

tako baš i ne izgledaju - prim. Aut.), dok su Black Mantis "zloće". Svaki od likova ima dva izgleda, svoju prateću priču, karakterističan stil borbe i poteze. Još samo preostaje da podesite nivo energije za sebe i svog protivnika i pred vama je onda odabir arene. One se tematski veoma razlikuju i vanjaju od: muzeja, preko uličnih borilišta do high-tech zgrada. Što se dizajna tiče, sve su odrađene sjajno, ali Museum of Natural History ipak moram izd-



vojit i kao najdetaljniju i definitivno najbolju arenu.

Borba počinje, likovi se predstavljaju (svaki ima sebi svojstven pozdrav i rečenicu koju izgovara pre i posle borbe) i odjednom je kontrola u vašim rukama. Grafika u igri je apsolutno zadivljujuća, nešto najlepše što sam do sada video u nekoj video igri (računajući Halo i Splitter Cell - takođe u verzijama za X Box). Likovi su tako obli, mekani i realni da je uživanje samo ih posmatrati.


Ako se sećate kvaliteta prerenderovanih animacija u Resident Evilu 2, mogu vam reći da ovome nisu daleke. Pokreti su priča za sebe - prosto neverovatno! Dizajn pozadina ništa ne zaostaje za dizajnom likova. Mnogostvo inšitivnih objekata, ptice i ljudi koji prolaze u pozadini su nezbežni detalji koji zapanjuju svojim izgledom. Samo igranje pričinjava teško opisiv užitek, to se jednostavno mora osetiti. Protivnika je moguće baciti u obližnju vitrinu koja će se pod njim slomiti i naneti mu

još dodatno štete, tragovi krvi i borbe su uočljivi i na podu, a likovi srazmerno sa gubitkom života dobijaju modrice i ogrebotine po telu. Jednostavno rečeno, ova igra takođe stvara onaj "...joj, samo još jednu..." efekat, što samo za sebe dovoljno govori o njenom kvalitetu. Što se grafičkih tehnikalija tiče, reč je o pravim malom remek-delu.

Zvuk je sasvim zadovoljavajući (mada je spram ostalih komponenta igre jedna od njenih slabijih strana). Pozadinska muzika je prilično diskretna i zapostavljena zarad zvuka boraca, što ne smeta jer su i oni odrađeni sasvim korektno. O igrivosti je već dovoljno bilo rečeno na početku teksta - ukratko, ona predstavlja značajan kvalitativan pomak u

žanru i pokazuje kako definitivno nije tažna ona tvrdnja da se "o pitanju zvuka i igrivosti više ništa ne može učiniti". Sveukupno gledano, lično bih maltene samo zbog Tao Fenga pazario X Box (kada bi mi to platežne mogućnosti dozvoljavale... šmrnc prim. aut.)

Ovo je igra koja do sada najbolje pokazuje šta je sve u stanju da odradi velika, zla, crna kutija sa velikim X. Iako sam u duelu Microsoft - Sony uvek iz sentimentalnih razloga prema PlayStationu 1 navijao za Sony, nisam siguran da će i dalje to biti tako. Tao Feng je sjajna igra. Tao Feng morate imati. Tao Feng je legend! ■

BONUS IGRICOMER		Izdavač: Zli Microsoft	Žanr: Tuča (paklena)	Medij: 2 DVD
	• 1-4 igrača	• PS2	OCENE GRAFIKA 8 IGRIVOST 10 TRAJNOST 10	UKUPNO 95%
	• Memorijaska kartica	• GC		
	• Vibracija	• X BOX		
	• Analogna kontrola	• GBA		
		• PSONE		

a gde vi
filmujete?

LEVEL 3

ElkoPrint
GRAFIČKI ATELJE

- Osvetljavanje grafičkih filmova na osvetljivaču **Herkules PRO**
- Maksimalan format filma: 760mm x 557mm
- Rezolucije: 1270-5080 dpi
- Linijature: 20-600 lpi
- PostScript level 1, 2, 3
- Izrada filmova od donetih PDF i PostScript fajlova
- Pravljenje PostScript fajlova iz standardnih programa za pripremu za štampu
- Skeniranje fotografija, negativa i pozitiva

**KOMPLETNA
PRIPREMA
ZA ŠTAMPU**

11000 Beograd • Jadranska 13 • tel/fax: 011 416 134 • mobil: 063 267 131
e-mail: elko@sezampro.yu • www.elkoprint.co.yu

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WALKER



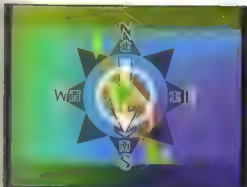
Suvremena na vreme zapadom u pravu depresiju zbog gubitka vere u sposobnost video igara (tačnije industrije koja ih pravi), da nas prosto naprosto rečeno, zabavi. Nije to ništa novo - gotovo svakodnevno se pojavljuju igre u čijoj osnovi su prežvakane, reciklirane i već viđene ideje, koje računaju na to da kupci žele "oprobane koncepte" i "definisane žanrove". Ali čak i ako zanemarimo nedostatak originalnosti (i igre kojima originalnost nije baš najjača tačka mogu biti odlične, ali bar neku dozu noviteta moraju imati da bi bile odlične) sve više me zabrinjava to što se tvorci ne trude da osmisle i ostvare nešto što će samo po sebi biti zabavna igra, već se napre trude da naprave igru koja će se već zbog nečega dobro prodati. Istina je da bi igru trebalo da prodaje činjenica da je ona zabavna, ali zašto onda i dalje svakodnevno izlazi toliko igara koje to nisu?

da vam odmah objasnim da je to samo zbog toga što sam trenutno u delirijumu. Da, u pravom sam stanju pomućene svesti, izazvanom jednom divnom stvari: najzad je i meni pružena prilika da se uključim u jedan serijal igara koji poseduje sve kvalitete na čiji sam se nedostatak žalio u uvodu! Jer, narode, predamnom je bio ljubici Nintedno Gamecube, a u njega je, s

dužnim poštovanjem, stavljen disk na kome je bilo **NAJNOVIJE OSTVARNJE SHIGERUA MUAMOTOA, LEGENDARNOG TVORCA JOŠ LEGENDARNIJE ZELDE!** Da, delirijum je počeo kada sam shvatio da ću konačno imati priliku da igram Zeldu, i što je još bitnije, da to moje divno iskustvo prenesem hiljadama ljudi opisujući najnoviju igru iz Zelda serijala, igru The Legend



Oprostite mi što se ovako gubim u uvodu, ali



Zelda: The Wind Walker

Ali, dosta o meni... Jer, Zelda je na sceni!

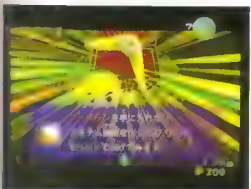
Dugo sam tužan, kada bi trebalo da budem zabezeknut od strahopoštovanja? The Legend of Zelda: The Wind Walker je prosto jedna od najboljih igara koje sam ikada igrao (Nemojte misliti da ove hvalbe su pismem zato što sam RPG zaludenik. Ovo je nastavno igra koja je dobra u svim aspektima. Iako da ce gotovo svakog držati priklapno za TV dok se boje ne rastope.) Pa, tužan sam jer cimlo postaje još crnje kada se stavi na ekran blistavog svetla - a nova Zelda je gotovo svaka igra iz tog serijala) blistavo i pokazuje put ostalim tvorcima igara, koji bi trebalo da idu ako žele da i u novosti ta vrsta zabave bude najkreativnija i najbivnija. Tužan sam zato što znam da ljudi neće ništa sluha. Tužan sam zbog svih vas koji propustite da budete deo dvote koja se zove Zelda. Ali srećan sam jer vam pružam priliku da makar delić te krasote osetite kroz ovaj

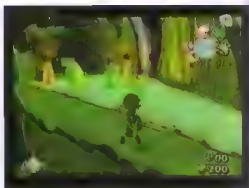
Fanovi Zelde su dugo imali problem s igrom The Legend of Zelda: The Wind Walker, jer je Shigeru Miyamoto najavio veliku promenu i korak napred u vizuelnoj prezentaciji serijala s ovom igrom: prelazak na grafiku nalik crtaču, inače poznatu pod nazivom cel-shading. Da budemo precizni, Nintendo je za ovu igru osmislio skroz novi način cel-shadinga, koji je nazvan toon-shading, a koji je kao rezultat dao grafiku toliko sličnu visokobudžetnom crtaču, da je iskustvo prosto neponovljivo i teško rečima opisivno (pa čak ni slike iz igre ne pokazuju koliko sve to jarko i životno izgleda). Istina je da nema tu mnogo "realnosti" niti detalja na teksturama, ali baš zbog toga je zauzvrat dobijena sloboda (memorije) da se tvorci razmašu animacijom likova, izrazima lica koji prikazuju najrazličitije emocije, gomilom stranica koje su žive i pokretne - i prostorima koji su ponekad veći od bilo čega što ćete videti u nekoj igri, a ne zahtevaju učita-



vanje niti se može primetiti kako ih grafički engine iscrtava u daljini.

The Legend of Zelda: The Wind Walker je zaista kao da ste usred bajke, pa još bajke vizuelizovane na jedini pravi način za svako dete (ili za svakoga ko je u duši dete, a to smo mi koji igramo igrice, zar ne?) - kao prekrasan crtani film. Zamislite da igrate Princezu Mononoke. e, ovo je je još bolje! Svaka čast, Nintendo, i najveći





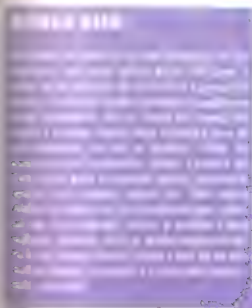
skeptici ne mogu da kažu da ste pogrešili kada ste odabrali ovakav pristup grafici! Čarolija fantazijskog sveta u kojem će se odigravati avanture mladog Linka, glavnog junaka igre, gotovo je opipljiva.

Dakle, glavni junak je dečko po imenu Link, koji je glavni junak u svakoj Zelda igri, i koji kao i



svak do sata, ima u sebi pomalo od Legolasa - vilnjaka (a to je imao mnogo pre pojavljivanja filma "Gospodar prstenova"), pomalo od standardnog mladog manga - junaka. Zaplet igre The Legend of Zelda: The Wind Walker počinje stotinu godina po završetku prethodne najbolje Nintendove igre svih vremena (sada već moguće da je najbolja Nintendoova igra ikada baš ova koju sada opisujem) - prethodne Zelda igre, po imenu Ocarina of Time, koja je izašla za Nintendo 64 konzolu. Igra počinje tako što novi Link sluša priču o podvizima heroja obućenog u zelenu tuniku koji je spasio svet od zla, starog Linka (onog iz igre Ocarina of Time), koju mu baka priča na večnjem njegovom rođendanu. Naravno, jeza našeg novog (a tako dobro nam poznatog) junaka sa tim događajima je očigledna, i mladi Link se us ubrzo uplest u mrežu koja se tka oko te prastare zle sile. Prava akcija počinje kada monstruoza ptičurica pokupi Linkovu sestricu i odnese je u nepoznatom pravcu. Link reaguje tako da bi mu pozavidelo Fox Mulder i odmah kreće u potragu koja će ga odvesti preko celog sveta po imenu Great Sea. Ovo ime otvara mnogo o samom svetu, jer je on uglavnom prekriven vodom i razbacanim ostrvima... Linkovo rodno ostrvo, Outset Island je, kao što i dolikuje mladom heroju kome je predodređena velika sudbina, priča u samom došku mape sveta. Tu mapu ćete relativno brzo videti jer Link će se združiti s grupom veselih pirata, a nedugo potom će se sprijateljiti s čamcem koji govori (i misli i ima ličnost itd.) po imenu King of the Red Lions. Od legendarnog Wind Walkera, Hodača po vetrovima, Linke će dobiti magičnu štapinu koja će mu dati moć da kontroliše vetrove - što ipak nije tako lako, već je neka vrsta mini-igre koja zahteva umeće morčeta da naučite da ritmično lupate dmućice uz pravu melodiju da biste prizvali određeni vetar. No, i to ćete savladati, te će vam ceo svet biti otvoren za istraživanje!

The Legend of Zelda: The Wind Walker je gotovo potpuno nelinearna igra - iako možete veoma lako "pratiti priču" koja je puna epskih događaja i spektakularnih preokreta. Možda vam se švel Great Sea na prvi pogled učini malim u odnosu na neke druge RPG-ove, ali znajte da je on toliko



...svaka lokacija je do te mere ispunjena sporednim zadacima, mini-igrama koje se sva od jedne raznovrsne (fotografisanje, pevanje...) sjajno osmišljene i zanimljive, kao i likovima koji su životno detaljni, ali i moći da provedete sate i sate istražujući taj svet. Zaista je teško preneti koliko se mnogo potrudio da pametno potraži veliki i mali detalji koji su uloženi u ovu igru! Pošto je u pitanju pustolovna akciona avantura sa gomilom RPG elemenata, kontrole su morale biti jednostavne, ali i takve, što je još jedna standardna odlika Zelda serijala, toliko ćete ih lako savladati da ćete vam tome čuditi. Borba će vam doći kao igračka, iako nikada neće biti prelak, već će biti puna iznenađenja i susreti sa čudovištima, lavirintima kroz koje ćete prolaziti i bossovima koje ćete susresti (a to će biti jednom ponovim - svega toga ima u igri, zbog čega i u čudesnoj raznolikosti) biti

gotovo savršeno izbalansirani prema Linkovoj jačini i opremi koju ste nabavili kroz avanturisanje - a te opreme ima mnogo, od mača i štita, preko bumeranga, bombi i luka do kuke za hvatanje, koja je korisna za mnogo šta: kao pomoć prilikom skakanja po visokim mestima, kao oružje kojim ne povređujete neprijatelje već im kradete predmete, kao sidro za čamac - kada želite da zaronite malo pod vodu i potražite neko sakriveno blago! The Legend of Zelda: The Wind Walker je, kao što se da očekivati, pun tajnih lokacija i skrivenih kovčega s blagom, od kojih se neki nalaze upornim istraživanjem, neki rešavanjem teških questova, a neki rešavanjem zagonetki! Ah, zagonetke... Zelda igre su od svojih davnih korena na GameBoy i NES konzolama bile vrhunac kreativnih i zabavnih glavolomnica koje su često sastojale od više elemenata - i od misaonih i od akcionih. No, pravi vrhunac je to što se ljudi iz Nintenda s godinama sve više trude da naprave takve zagonetke koje će moći da se reše na više načina, a u The Legend of Zelda: The Wind Walker je to za sada najbolje urađeno! Uopšte, teško će vam biti da odolite šarmu ove igre i svetu koji vas prosto uvlači u sebe svojom interaktivnošću - moraćete da pričate sa svima, da prepričate svaki ugao, da proverite koji procenat predmeta i okoline je zaista interaktivan i da se zapanjite kada shvatite koliko je velik taj procenat! Tek onda ćete da navale svom žestinom, dok vas roditelji ne zateku u sušenju i drhtanju ispred TV-a, s

podočnjacima obmotanim oko kontrolera! Milina.

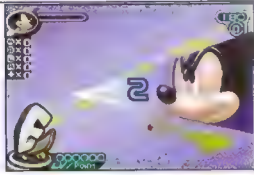
Zelda serijal je ostao u srcima svih ljubitelja dobrim delom i zbog karakteristično sjajne muzike za koju je praktično oduvek zadužen Nintendov kompozitor Kodži Kondo. Zar ste mogli posumnjati da Kondo-san i ovoga puta nije zasijao svom silinom svoga talenta? Oni koji su ranije igrali Zelda igre prepoznaju mnoge klasične melodije, obrađene u novom ruhu, poput najpopularnije teme koja se čuje na mapi sveta... Melodije su zaista sve od reda lepe za uvo i pamtljive i želećete da ih čujete ponovo, pogotovo što na pravi način doprinose atmosferi. Zanimljivo je da je Nintendo ponovo rešio da se suzdrži od preterane glasovne glume - iako ima priče, ona je prilično retka, ali je čak i nepotrebna, jer ova igra izvlači maštu uz igrača, a ponekad je lepše zamišljati glasove junaka. No, ostali efekti kao: uzvici, borbeni poklici, udarci, magije i zvuci sveta oko vas su mnogobrojni, raznovrsni i prosto bez mane.

The Legend of Zelda: The Wind Walker možda i ne nudi toliko sati igre koliko neki drugi monstruozno veliki i skupi RPG-ovi, ali ih tridesetak sati koje uz nju provedete, garantujemo vam, pružice vam predvama sećanja, uz nju ćete se zabaviti, zezati i veseliti se kao nikada u životu - ako zaista volite pustolovine!

IGROVER		Izdavač: Nintendo	Zanr: Akcioni RPG	Medij: mini CD
	• 1 igrač	• PS2	OCENE 10 10 10 10	UKUPNO 99%
	• Memorijaska kartica	• GC		
	• Vibracija	• X BOX		
	• Analogna kontrola	• GBA		
		• PSONE		

DISNEY SPORTS SKATEBOARDING

Kompanija Konami već ima iskustva sa igrama koje simuliraju vožnju skateboarda. Ipak, ukoliko se neko od vas seća njihove igre po imenu ESPN X Games Skateboarding, sigurno je da je u pitanju bilo prilično neuspešno ostvarenje, pogotovo ako se uporedi sa čuvenim Activisionovim Tony Hawk senjalom. Da li će nova Konamijeva igra na ovu temu uspeti da donekle ispravi stvar?



Konamijevcu su ovoga puta pokušali da igru na sigurno. S jedne strane su uzeli popularne Diznijeve likove koji će sigurno obradovati većinu dece, ali i onih starijih koji su odrasli uz njih te osećaju blagu nostalgiju i setu kada ih ponovo sretnu. S druge strane, moramo konstatovati da igra na prvi pogled izgleda kao da je inspirisana Tony Hawk senjalom za GameBoy Advance. Međutim, posle veoma kratkog vremena, shvatićete da je izometrijska perspektiva zapravo jedino što ove dve igre imaju zajedničko. No, krenimo ipak ispočetka...

U igri Disney Sports Skateboarding na samom početku možete izabrati jedan od četiri dobro poznata Diznijeva lika - Mikija, Mini, Paju ili Šilju. Njihov (odnosno vaš) zadatak je vožnja preko nekoliko "ekstremnih" staza, tačnije, prelazjenje

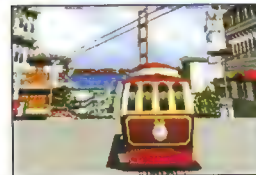
spletova puteva, platformi, skakaonica, cevi i rampi na skateboardu. Prvi problem ove igre jeste nepostojanje bilo kakvog tutorijala, čak i nekih najosnovnijih objašnjenja, te ćete, ukoliko ste neskusni u ovom žanru igara, imati poredih problema da ukapirate kako sve to zapravo funkcioniše. Poenta igre je da se provozate kroz nekoliko (da budemo precizni, sedam) parkova, da pri tom prođete kroz određene check-pointe, a sve to za ograničeno vreme. Ma koliko sve ovo zvučalo jednostavno, ovo nikako nije laka igra, čak bi se moglo reći da je previše komplikovana, pogotovo ako imamo u vidu da je ona svojim dizajnom i izborom likova uglavnom namenjena igračima mlađeg uzrasta.

Kao i u većini igara ovog tipa, moći ćete da izvodite razne vratlomije i specijalne poteze, međutim, isključivo ukoliko sakupite određene predmete, tačnije ikone koje su razbacane svuda po parkovima. Čak i kada nađete određene ikone i pokreti vam postanu dostupni, imaćete poredih problema da ih izvedete jer su kontrole veoma kompleksne i moraćete da pravite razne kombinacije dugmića koje jednostavno nisu dovoljno intuitivne. Štaviše, čak i kada uspete da unesete komande pravilnim redosledom, dešavaće se da ih igra ne registruje, što zaista može biti frustrirajuće nakon tolikog truda.

Igra izgleda veoma slatko i živopisno, te će se mladim igračima verovatno dopasti, međutim, animacije, a pogotovo animacije likova i njihovih

pokreta izgledaju blago rečeno smešno. Vaši junaci će izvoditi toliko neprimodne pokrete da je to strašno, naročito ukoliko uspete da izvedete neku od pominjanih vratlomija.

Na kraju, možemo samo zaključiti da Disney Sports Skateboarding nikako ne ispunjava savremene standarde tog žanra. Igra je namenjena deci, međutim, za njih je jednostavno preteška, animacije su užasne, nema nikakvog osećaja perspektive, čak ni bilo kakvih senki, a parkovi suviše liče jedan na drugi. Najbolji aspekt ove igre je bez sumnje muzika koja se lepo uklapa u atmosferu i prati vaše akcije. Zvučni efekti su takođe veoma dobri, ima ih dosta, međutim, ni u jednom trenutku nećete čuti glasove Diznijevih junaka koje kontrolirate. Konamijevcu su jednostavno morali uložiti mnogo više truda, pogotovo ako imamo na umu postojanje takve konkurencije kao što je Activisionov Tony Hawk



bo'nus		GROMER		Izdavač: Konami		Žanr: Sport		Medij: kertridž	
	• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE		5	UKUPNO	
			• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			8		
			• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			3		
			• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			5		
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			5		
								67%	

PONESITE IGRU SA SOBOM

6.299 din



od 579 din
mesečno!

- 32-bitne igre nove generacije
- Možete igrati igre sa Game Boy Advance-a
- Igrajte sa četiri prijatelja putem link kablova
- Veliki broj novih igara

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci**

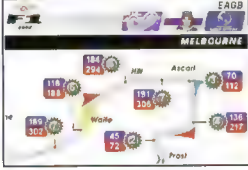
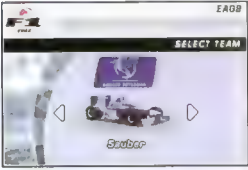
GAME BOY ADVANCE



Beograd • Dobrotvorca 116 tel: 011/30 45 70
Beograd • Dvobratova (ulica Milana) 47, tel: 011/3222 696
Novi Sad • Miletićeva 36 tel: 021/617 038, 064/117 53 36

F1 2002

Momci iz Electronic Artsa su se, kao što možete primetiti, malo prešli s ovom igrom. Istina, oni su počeli da je razvijaju kada je ono "2002" u naslovu još moglo biti aktuelno, ali se igra pojavila 2003. godine! Ipak, mnogo šta se može oprostiti ako je igra dobra, a naslov je svakako jedna od manje važnih stvari i no, pogledajmo samu igru...



Na prvi pogled (a bogami i na drugi i na treći), igra F1 2002 je veoma dobro ostvarene i vrlo brzo ćete obaviti na neadekvatnost njenog naslova, štaviše, možemo je posmatrati kao neku vrstu pratnje za ovogodišnju sezonu, tačnije podsećanja na to kako je sve to izgledalo pre godinu dana... Prve stvari koje ćete primetiti jesu činjenice da igra izgleda veoma, veoma dobro, kao i da ima veoma jednostavne i intuitivne kontrole.

Tu su svih jedanaest timova i dvadeset i dva vozača koji su učestvovali u šampionatu 2002. Pored svega ovoga, igra ima i multi-

player mod te se možete trkati protiv drugara preko link kablo. No, ono što je najvažnije za igre ovog tipa jeste sama vožnja, pa pogledajmo kako stvari izgledaju kada se nadete na pisti...

Prvo što ćete uočiti jeste da staze po kojima se vozi izgledaju sjajno i veoma verno svojim uzorima iz stvarnosti. Sve krivine su na svom mestu, kao i brojne oznake i obeležja pejsaža.

Ipak, posle malo dužeg igranja primetićete da su autori mogli i malo više da se potrude jer se neke stvari kao što su recimo zgrade često ponavljaju, kao i da uopšte nema brda? Ipak, grafika je generalno toliko dobra da ove stvari verovatno nećete ni primetiti, osim ako niste baš cepidlaka ili osoba sa izuzetnim darom zapažanja. Vozila su prilično krupna i lepo izgledaju, a tvori su se potrudili i oko detalja kao što su kapi kiše ili odsjaj sunca o staklene i druge glatke površine. Sve ovo prati i odličan zvuk, mada se motori ponekad čuju preglasno...

Igra Inače ima dva osnovna singleplayer moda - Quick Race, koji vam omogućava da slobodno isprobate svih sedamnaest zvaničnih staza, birajući pri tom broj od tri, pet ili deset krugova. Odlična opcija za uho-


davanje. Drugi, daleko bitniji mod je Season 2002 i to je zapravo ono pravo. Tu ćete učestvovati u serijalu trka, kvalifikovati se za poziciju na svakoj stazi i onda je i voziti

Ukoliko ste uigrani u simulacijama vožnje za GameBoy Advance, veoma brzo ćete ući u fazon i s ovom igrom. Malo problematične mogu biti jedino krivine u kojima je neophodno kočiti rano i veoma smanjiti brzinu da biste ih uspešno prošli

Ukoliko dođe do sudara, vaš bolid će biti oštećen što će se bitno odraziti na njegove performanse, a ukoliko je situacija baš drastična, verovatno ćete morati da potrošite dragocene sekunde u pit stopu, pa čak i da završite trku. Sve u svemu, bukvano sve je odrađeno maksimalno realistično, te ćete brzo imati osećaj kao da ste deo prave trke

Ukoliko volite realistične simulacije vožnje na maloj konzoli, ova igra je pravi izbor za vas. Bilo da ste već iskusni vozač ili tek upoznate ovaj žanr igara, F1 2002 će vam odgovarati jer se brzo uči, kontrole su maksimalno intuitivne, a igra je neizmerno zabavna i uzbudljiva. ■





JOHOMER

izdavač: Electronic Arts

Zanr: Simulacija vožnje

Medij: kretidž


2 igrača

KONZOLE

- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

OCENE

Game Boy Advance	9
Game Boy Advance	8
Game Boy Advance	10
Game Boy Advance	8

88%

ROCKY

Čak i svi pamte legendarni film Rocky u kojem je Silvester Stalone ostvario jednu od uloga svog života, igrajući boksera po imenu Rocky Balboa. E pa ovaj heroj filmskog platna nas sada očekuje i na malim ekranima GBA konzole, u igri Roky, za koju možemo da zahvalimo kompaniji Rage.



Bio ste možda očekivali drukčije, Rocky nije samo simulacija boksa, kakva je na primer igra Punch-Out Ne, za razliku od ostalih popularnih naslova ovog tipa. Rocky je simulacija boksa, što znači da u njoj možete koristiti neke od najbržih i najefikasnijih naučnofantastičnih poteza koji su ikada izumljeni. Umesto da pokušavate odubav, degažirati ili razneti protivnika, morate samo da izvodite poteze koji su tipični i za pravi boks - da se ne blokirate udarcima pesnicama. Sve što vam treba, znajući da je za igru potrebno malo uohodavanja jer morate pažljivo pratiti šta će vam protivnik izudarati, a kada ćete se braniti. Kada vas vaš protivnik izudara, tačnije ukoliko vam bar za energiju padne na nulu,

pašćete na zemlju i u tom slučaju je potrebno veoma brzo, najbrže što možete pritisnuti A i B dugmiće kako biste uspjeli da ustanete pre nego što sudija odbroji. Nažalost, čak i ako uspete u ovome (a verujte mi, zaista je teško), energija vam se neće potpuno vratiti, te ćete imati znatnih problema u kasnijem toku meča, posebno ako je pred vama još nekoliko rundi.

Da igra ne bi bila previše dosadna, njeni tvorci su odlučili da malo zapare stvari uvođenjem kombo udaraca. Srećom, oni nisu previše teški i uglavnom podrazumevaju stiskanje A ili B tastera u isto vreme sa tasterima za pravac. S druge strane, oni su sjajan način da se brzo rešite protivnika jer ukoliko ih izvedete na pravi način, zaista mogu biti ubitačni. Ipak, ne možete ni samo spuštati udarce na protivnika. Pored toga što ste dok udarate potpuno nezaštićeni, postoji i određeni bar koji pokazuje vašu staminu koja opet određuje koliko udaraca možete zadati u kratkom vremenskom periodu. Ukoliko vam stamina padne na nulu, bukvalno nećete imati snage ni da pomaknete ruku, a kamoli da uputite udarac.

Same borbe traju punih petnaest rundi, a poentaža je veoma bitna, pogotovo zbog toga što će vam se retko dešavati da nokautirate protivnika. Ipak, veoma je teško dobiti veliki broj poena, jer je za to neophodno biti bolji od protivnika u svakom pogledu. Ukoliko ga izu-

darate, ali pri tom i sami primite poveći broj udaraca, ništa niste uradili.

Što se izgleda tiče, moramo priznati da ova igra ima dosta kvaliteta na tom polju. Sprajtovi su krupni i jasni, boje su svetle i sve izgleda prilično živopisno (ima koliko ovo možda bila neadekvatna reč za ovu vrstu igre). Zvuci su takođe veoma simpatični, od onih koje vaši protivnici ispuštaju kada prime neki neizgovorni udarac, pa do usklika i navijanja publike.

Najzad, možemo zaključiti da je Rocky veoma zabavna igra. Ona traži od vas nešto više posvećenosti i truda nego što biste očekivali, ali kada jednom uđete u fazu, može biti čak i vrlo zarazna. Svim ljubiteljima boksa, a posebno fanovima Rockyja Balboa mogu samo od srca da je preporučim. ■

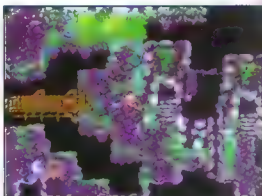
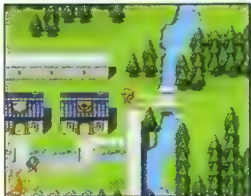


be-n-us		PROMER		Izdavač: Ubi Soft	Zanr: Sport	Medij: Vertikal	
	• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	<input checked="" type="checkbox"/>	UKUPNO
			• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
			• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
			• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
						82%	
						7	



FINAL FANTASY ORIGINS

Nedavno ste u Bonusu mogli pročitati opširan temat o razvoju serijala Final Fantasy. Samo da vas podsetim, prva igra iz ovog serijala, Final Fantasy pojavila se 1987. godine u Japanu - tada niko nije mogao ni da pretpostavi da je u pitanju začetak serijala koji će obeležiti istoriju RPG-ova uopšte. Od tada je prošlo mnogo godina, a u istom tom tematu ste mogli videti kako je tekao razvoj celog serijala. No, danas ćemo se pozabaviti sadašnjicom - tačnije onim što Square danas ima da nam pruži.



Uprkos tome što se pojavila gomila FF igara, od kojih je svaka mala sve naprednije tehničke osobenosti, momci iz Squarea su shvatili da i njihove stare igre i dalje imaju neviđene potencijale. Malo ljudi se još seća prvih igara iz ovog serijala. Zbog toga je nastao Final Fantasy Origins, reizdanje prve dve Final Fantasy igre. Eto prilike da svi vi pogledate kako je sve to počelo - sigurno ćete naučiti nešto o istoriji, ali ćete se pri tom i vrlo lepo zabaviti.

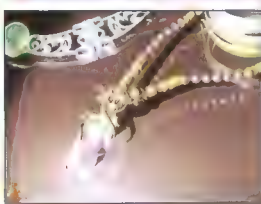
FINAL FANTASY I

Svet je pred uništenjem, ali ljudi i dalje imaju nadu. Davno proročanstvo je najavilo da će se pojaviti četiri ratnika koji će biti u stanju da spase planetu od potpune propasti. Takođe je proročeno da će svaki od njih nositi knстал neizmernе моћи. Kao što možete pretpostaviti, igru ćete početi vodeći družinu od četiri lika koji imaju ove kristale. Pred vama je avantura u kojoj je vaš glavni zadatak spasavanje sveta i borba na milost i nemilost protiv zlih sila koje mu prete. Sve je ovo, naravno, isto kao i u prvoj igri, međutim, momci iz Squarea su se ipak malo potrudili i odlučili da unesu i neke novine, tačnije unapređenja. Najbitnija su vezana za dijaloge jer su oni sada učinjeni prodorniji i tehčnijim, a ubačene su i neke nove scene i dijalozzi koji bolje objašnjavaju čitavu priču.

Počnimo od likova. Na početku će vam biti

zadato samo da morate voditi četiri lika, a sve ostalo ćete moći sami da odaberete - pol, ime i klasu. Kao što verovatno znate, klase su bile osnova razvoja likova u ranim FF igrama, i to je tako i ovde, mada sistem klase nije tako razvijen kao što će biti u nekim kasnijim igrama iz serijala. Na početku ćete odabrati jednu od sledećih klasa: ratnika, lopova, monka ili crvenog, belog ili crnog maga. Iako pripadnici različitih klasa dobijaju slične sposobnosti, jasno su razdvojene klase za tuču od čarobnjačkih. Tako futeri neće moći da nauče neke zaista моћне магје, а чаробњаци су слабији у тући и дођују мање hit poena po nivou.

Iako je kasnije akcenat u svim FF igrama prebačen na priču, u ovim ranim ostvarenjima bi se moglo reći da su borbe imale primat. Kao i u svim kasnijim nastavcima, i u FF1 se, kada dođe do sukoba, otvara poseban ekran za borbu. Bitke su potezne, a svaki od vaših likova kao i neprijatelj ima svoje moguće akcije. Na početku poteza unosite šta želite da vaši likovi urade, a spretnost (agility) određuje ko će igrati prvi. Što se udaraica i korišćenja premeta tiče, to je sve ostalo manje-više isto i u kasnijim igrama, pa to nećemo detaljnije objašnjavati, ali je sistem magija u ovoj prvoj igri bio nešto što nikada više niste mogli sreći u FF serijalu. Naime, ovde vaši likovi nemaju klasične magične poene (MP), već svaka čarolija ima svoj nivo - od jedan do osam. Za svaku od magija imate određeni broj poena koje ne možete trošiti na druge magije. Na svakom



stadijumu možete odabrati četiri čarolije, međutim, možete opremiti samo tri

Final Fantasy I konsti već dobro poznati sistem iskustvenih poena pomoću kojih unapređujete lik. Njih dobijate pobedujući neprijatelje u brojnim bitkama, a određeno je koliko je poena potrebno za svaki nivo, kao i koji će statovi tom prilikom biti unapređeni i za koliko, a to zavisi od klase koju ste odabrali. Pobediti monstrumi će vam ostavljati i novac koji potom možete iskoristiti za kupovinu oružja, oklopa i drugih potrebnih predmeta.

Ono što je zaista sjajno kod ovog reizdanja jeste to što su tvorci u potpunosti zadržali staršmek igre - osnovne odlike izgleda, priču, likove, istraživanje i nalaženje blaga, tajne, ali su sve to unapredili tako da ne bude isušie zastarelo za naše vreme. Možda se neki i neće



...mnom, ali FFI može da stane rame uz rame s najvećim savremenih igara, ako već ne s hrićkim karakternistikama, a ono po duši i svaka igra svakako ima kao i po neverovatno gnovosti

FINAL FANTASY II

Igru iz serijala uneto je još više izmena i zednije je to što je veća koncentracija na ma - pojedinci imaju imena i svoje nske priče. Sama priča igre govori o imperatoru Palameciji koji priziva bića iz dimenzija kako bi zavladao svetom. on pojavljuju se i pobunjenici koji se bore bh stvorenja, što će uostalom biti i vaš a. I ovde je ubačeno još dijaloga i priča je snjsnija nego u originalnoj igr

Dno što je najveća novina u FFII jeste uvođenje onog World Memory sistema. On vam avava da zapamtite određene ključne reči e iz dijaloga i da ih kasnije iskoristite u FFII je promenjen i sistem magije, te m osam nivoa zamenjeni sa klasičnim im poemima. I još jedna velika promena i sistema iskustvenih poena, već je pri- nešto što ste najbolje mogli videti ste igrali Final Fantasy X. Naime, o što dobijate određeni broj poena koji o do podizanja vaših statistika, i se usavršavate u konščenju određenih magija - ukoliko se stalno borite m, bićete mnogo bolji u konščenju njega luka i strela... što više koristite neku a, to će ona postajati jača.

... opet je pred nama stara igra u novom, nom ruhu. Sve što smo rekli za Final ... važ i ovde - Squareovci dokazuju da ... let bio odlika njihovih igara od samog ... aka kao i da taj kvalitet nije nestao s vre-



To je i dalje veoma uprošćeno, ali su se tvori potrudili da unesu i nešto više šmeka, a da sačuavaju stari sbl. Unapređenja se posebno vide ukoliko pogledate mapu sveta i lokacije. Svemu je dodato mnogo više detalja i lokacije deluju življe. Skoro sve teksture su ponovo urađene - sve ima više dubine i boje

Posebno moramo pohvaliti kompletno nove pozadine u bitkama, ali i modele neprijatelja. Dalje, ubačene su animacije koje su na standardnom nivou kvaliteta za Square - od njih naprosto zastaje dah. Ipak, tvori su uspeali nekako da postignu da one ne odkaču mnogo od same igre i njene, moramo reći, zastarele grafike. Sve se to savršeno uklapa, teče, i vidi se da je sve deo iste igre sa istim šmekom. Svaka čast, Squareovci!

Što se interfejsa tiče, menjili su promenjeni, tako da izgledaju poput onih iz SNES ere. Komande su intuitivne i uprošćene, možete birati gomili opcija, od toga da li ćete koristiti vibraciju ili ne, pa do izbora boje menija. Takođe su dodati i bestiary (spisak sa opisom svih kreatura koje ste sreli), galerija kao i još neke opcije koje vam se otvaraju samo kada završite igru

Šta reći o zvuku? Ako ste ikada igrali jednu od igara iz FF serijala, sigurno već unapred možete reći da je muzika fantastična.

Ove dve igre će vam dokazati da je ona oduvek bila i ostala takva, staviše nisu retku ljudj koji tvrde da je muzika u prvom FF-u najbolja u serijalu (nažalost, ne mogu se složiti s njima jer mislim da je FF7 tu vrhunac, ali sve je to stvar ličnog ukusa). Nobuo Uematsu je jednostavno uzeo svoje melodije iz originalne prve dve igre i malo ih preradio, tako da je doživljaj ostao isti, samo malo prilagođen našem vremenu. Nažalost, zvučni efekti nisu na istom nivou jer ih ima veoma malo, ali to nikako ne znači da su loši. Naprotiv

Najzad, na kraju možemo samo reći hvala Squareu što nam je još jednom omogućio da se podsetimo kako je to izgledalo u dobra stara vremena i kako je sve zapravo počelo. Ukoliko ste nostalgičar, ovo reizdanje će vas sigurno obradovati, a u svakom slučaju bi trebalo makar da bacite pogled na ove dve igre - ako niste drugo a isto on obrazovnih razloga... Vredeće, videte

GRAFIKA, INTERFEJS, ZVUK

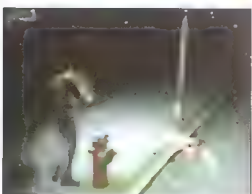
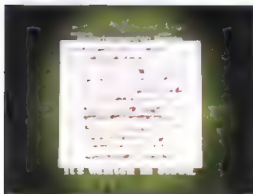
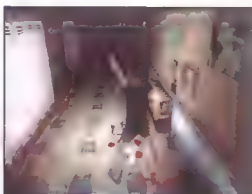
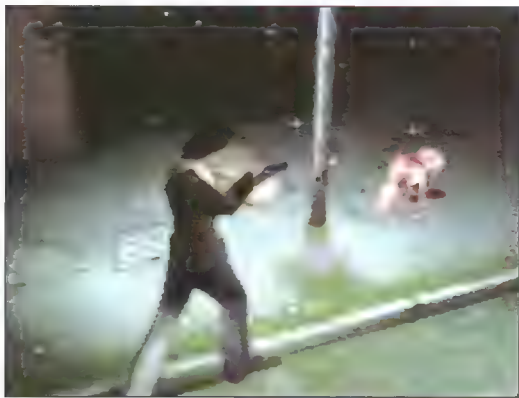
... obema igrama su tehničke karakteristike mnogome unapređene u odnosu na originalne

boNUS IGROMER		Izdavač: Square Enix	Zanr: RPG	Medij: CD 1
<ul style="list-style-type: none"> • 1 igrač • Memorijska kartica • Vibracija • Analogna kontrola 	KONZOLE <ul style="list-style-type: none"> • PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE 	OCENE <ul style="list-style-type: none"> 8 9 9 9 9 	91%	



RETRO

SILENT HILL



Istrcao sam iz stana, cupajući kosu sa predela slepoočnica, vrišteći i pišteći kao... Uroš, Ček', ček' - ovo je moj tekst, moja stvar, moja reakcija na verovatno najbolju horror akcionu avanturu koja se ikada pojavila na najdražoj nam svojoj konzoli! Zašto onda moj tekst počinje istovetno kao Urošev opis Silent Hilla 2, najbolje horror akcione avanture koja se ikada pojavila na najdražoj nam crnoj konzoli? Možda zato što je u pitanju isti serijal? Možda zato što Uroš opisao prvi nastavak igre koju ću vam ja opisati? Možda zato što smo obojica zaista reagovali istovetno, a verujem da su istovetno odreagovali još hiljade ljudi širom sveta kada su prvi put dopustili da budu uvučeni u tihi jezu Tihog brda (imam neoborive dokaze da su još neke saradnice Bonusa imale velikih problema s mokrenjem i snom zbog ove igre). Možda vam je neobično što vam u istom broju opisujemo Silent Hill 3 i podsećamo vas na prvi, izvorni, originalni Silent Hill? Možda vreme teče unazad...? Možda je vreme da počnem s tekstom. (ALLELUJAHHHH! - prim ur)

Naravno, nema ništa neobično u tome što je Bonus rešio da vas obraduje zvaničnim retroskopskim prikazima jedne od najboljih PS igara IKADA (po konsenzusu, bez preterivan-

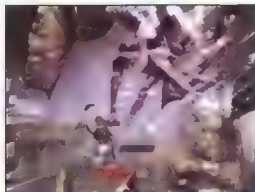
ja). Kada nam je najzad stigao DVD original Silent Hilla 3, u redakciji je nastupila neka čudna atmosfera (straho)poštovanja i mira. U tu čast smo se dosetili da još malo odamo počast ovom, sada već ozbiljnom serijalu (Konami je upravo na E3 sajmu objavio da VEC radi na igri Silent Hill 4), koji nas raduje vrhunskim kvalitetom

Iako je Resident Evil stvorio žanr u koji se Silent Hill svrstava, moglo bi se reći da ga je Silent Hill izbrusio, izoštrio, oplemenio i doveo do novih granica. Osnovna razlike je očigledna, tj. otklepa je u izgledu - Rezi je s prerendanim nepomičnim pozadinama, a Silent Hill je sav u (za PS VRHUNSKOM) 3D-u. Dok je Rezi, što se tiče igrivosti, fokusiran uglavnom na standardnu akciju (u kojoj ste sami protiv svih i udarate im guze), kao i na česte ali prepoznatljive zagonetke, Silent Hill je učinio da se oselite kao običan prosečni Joe mlakonja koji, odjednom mora da se snađe za goli život - ponekad se boreći, ali često i bežeći zbog nedostatka municije ili zdravlja. Zagonetke su tu, ali su nekako čudnovato nadrealne - kao da su se tvorci potrudili da vam pokažu da je ceo Silent Hill slučaj jedan košmar u kome je normalno da vam neko ostavlja pesmicu na školskoj tabli pomoću koje ćete otkriti koje

dirke klavira treba da pritisnete ne biste li otvorili vrata. Po mom skromnom mišljenju, ovo je jedina prava zamerka Silent Hillu. Ima još jedna, a tiče se navikavanja na 3D okruženje i "rotirajuće" kontrole u borbi - ali to je stvar NAVIKAVANJA

Ah... mogao bih razglabati o ovoj igri poput Sokrata koji pokušava da produži svoje poslednje dane. Iako sam ubeđen da ste je skoro svi već igrali ili bar čuli za nju od nekoga (i to uglavnom kroz superlativne BRAATEE! OVO JE DO... JA NE VERUJEM! i sl.) red je da vam pomenem nešto o zapletu. Uostalom, setite se - ovaj tekst ne postoji zbog one smešne manjine koja nije čula za Silent Hill i kojoj treba "otvarač za oči", već zbog svih NAS koji ne želimo da Bonus bude bez prikaza jedne legendarne igre

Zaplet: mladi udovac Harry Mason zajedno sa svojom sedmogodišnjom kćerčicom Cheryl putuje ka pomalo zatvorenom i zbog toga idealnom gradiću za odmor, po imenu Silent Hill. Put kolima se otega do u noć. Baš kada se Masonovi konačno nađu nadomak grada, pred kolima se pojavljuje devojčica (ili pnkava devojčice) zbog koje Harry skreće u jarak, ne bi li je izbegao. Kada se kola zaustave



devojčice nigde nema. Nijedne. Harry se okreće da proven kako mu je voljeno dete - da bi svatio da je Cheryl nestala! Puff! Nema e! Kola su skrivanja te Harry kreće put gradića koji se pomalja iz magle (otkud odjednom ovollka magla. kao u mokrom snu Džona Karpentera?). Gradić je Silent Hill i ime mu je opravdano: na brdu je i avelinjski je tih, jer zgleđa da nema nikoga živoga. Ali, ne zađugo...

Ubrzo ćete naleteti na tragove devojčice. No, prvo što ćete videti da mrda su pakleni mosntrumi, naravno. U pravom smislu te reči - sve u Silent Hillu kao da je umrlo, prošlo kroz pakao (gde je uglavnom živo odrano) i vratilo se nazad da maltretira jadnog Harryja - i ptice i kućici i ljudi i žene i deca. Dizjan je čista horor desetka! Ubrzo ćete naći mali radio koji deluje pokvarenim, pošto samo šušti. No, postaje jasno da šuštanje izaziva nekakva čudna aura koju monstumi imaju oko sebe - i eto vama aparata za detektovanje zlotvora i jednog sjajnog načina da se kroz taj grozan zvuk dodatno poveća napetost i istanje živci igrača. Silent Hill je zasta postavio standarde interaktivnog horora: pored uobičajenih načina za izazivanje tog milog nam i morskog osećanja straha, kao što je iznenadni šok (BLJAAA! Monstrum je odjednom iskočilo ispred vas!!!) i napete muzike koja se začuje dok istražujete mračan hodnik, Silent Hill vas prepada i stvara vam čvor u stomaku skoro stalno i uvek skoro jednako dobro. Za početak, s Harryjem je užasno lako identifikovati se, jer je odlično osmišljen - kao normalan

lik stavljen je u situaciju u kojoj bi svaki čovek lako poludeo. Svi "normalni ljudi" koje ćete susresti (mlada policajka, šef bolnice) su vam enigmatični i ubacivače dodatne penpetije i strahove u vaš mozak. Možda se ponašaju kao prijatelji, ali će u jednom trenutku biti neprijatelji - ali ni tada ih možda ne bi trebalo ubiti... Malo konkretniji načini zastrašivanja su sadržani u samoj prezentaciji igre: kao što rekoh, kada god ste napolu okruživace vas teška i gusta magla - i to sjajno napravljena kada se uzme u obzler snaga PS-a. Osim što čini čuda za atmosferu, ova magla je i elegantan programerski trik - ne moraju da se iscrtavaju poligoni koji prikazuju udaljenje objekte. Protivnici su razbacani sa merom i gde treba - borićete se dovoljna, ali ne prečesto, a biće i raznovrsnih i teških zlotvora. Borba ipak jeste neodvojivi deo igre... jer ćete uglavnom tako ginuti - i ne zaboravite da Harryjevo srce kuca sve brže što je oštećeniji, što se pokazuje i zvukom i vibracijom

Gomila čudovišta, gomila oružja - od koga se čak ni ono neophodno za završavanje igre ne nalazi baš lako tj nije očigledno, sjajna priča s nekoliko velikih delova koje uopšte ne morate da otkrijete i sa šest različitih završetaka, u zavisnosti od nekoliko vaših ključnih postupaka. A čak i na kraju, kada sve završite po nekoliko puta na različitim nivoima težine (na težim vam je dostupno i novo oružje, kao što je pneumatska bušilica, hehe) mnogo toga vam neće biti jasno. Šta se



zaista dogodilo? Kakav je to tačno užas obuzeo ovo mesto?? Zašto baš JA???

Koga briga! Ajmo se gubiti odavde, Harry, dok smo još živi. Sjajan način da se pokaže kako će se zlo vratiti ili pojaviti u novom obliku - na kraju igre ga niste zaista pobedili, pošto ga niste mogli shvatiti. Možda u Silent Hillu 3 .?■

boNUS

NABAVITE STARE BROJEVE!



Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA boNUS

Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na Salteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre talaska na kioske bez daljih PTG troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!



3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!

6 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!

11 meseci - 2000 din + A1 poster Lara Croft!

telefon redakcije 011/380 77 12 380 77 36

Sve informacije možete pogledati i na sajtu

www.bonus.co.yu

102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE

Eidos Interactive se prvi dočepao licence za novi Diznijev animirani film iz serije 102 Dalmatince. Animirani film će se u bioskopima pojaviti negde u decembru, tako da ovu igru možemo shvatiti kao neku uverbu za ovaj novi Diznijev poduhvat.

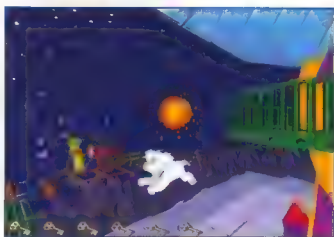
Priča je klasično jednostavna poput svih igara rađenih po diznijevim licencama, i ona glasi: Cruella De Vil je na ivici finansijske propasti tako da svim snagama pokušava da zaradi novac, ali naravno ne poštenim radom, već time što osniva Cruelinu prodavnicu igraćaka. Jz pomoć naučnika Rodnja ona dizajnira seriju groznomornih igraćaka koje nailaze na užasne kritike u svim prodavnicama. Za ovaj neuspeh ona otkriva (koga drugog) kućne ljubimce jer im deca posvećuju previše pažnje. Zato oslobađa Badune (zlikovce iz prvog crtaća) da kidnapuju sve dalmatince u Engleskoj! Rodni (naučnik), reprogramira sve te užasne igraćke u robote koji haraju Engleskom u potrazi za Dalmatincima. U igri vodite dva kućenceta koja su posle male tešnje otkrila da su im braća i sestre nestali iz kuće

gra je klasična 3D platforma bez nekih bitnih novacija u gameplay-u. U samoj igri postoje i mini igre koje su tu da bi razbile monotoniju samih nivoa i dale kakav takav šmek igri. Kontrole su solidne, mada skok nije najprecizniji. Kamera je retko kada beskorisna i dosledno prati glavnog lika u akciji. Grafika je šarena do maksimuma i prija oku, iako je kvalitet tekstuura veoma slab. Svi objekti su stilizovani lepo, tako da Igrač ima solidan osećaj učestvovanja u crtanom filmu. Dizajn nivoa je pojednostavljen, ali sami nivoi su veoma prostorni tako da nude mnogo opcija za završetke. Naročito su zabavni nivoi u kojima trebate svoje neprijatelje da navučete na

neke od mnogobrojnih zamki širom nivoa u stilu filma Sam u kući

Animacija likova je solidna, dok je glasovna gluma izvanredna (glasove su davali svi originalni glumci iz animiranog filma)

Na kraju se može reći samo to da je ova igra još jedna u moru igara zasnovanih na diznijevim licencama koja nit smrdi nit miriše i pored ove činjenice, igra će proći u najmlađim kru-



boNUS IGRALICI		Izdavač: Eidos	Zanr: Platforma	Medij: CD 1
KONZOLE	• 1 igrač	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	6
	• Memorijaska kartica	• GC	<input checked="" type="checkbox"/>	8
	• Vibracija	• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>	8
	• Analogna kontrola	• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>	5
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>	
		OCENE		72%

govima igraća jer je laka, šarena i zasnovana na crtaću na kome su mnogi odrasli (staaaaari diznijev recept se ne menja već godinama)

Preporučeno za najmlađe, a u slučaju starijih (da ne kažem ozbiljnih) igraća, preporučena je kao minijaturna sesija opuštanja pred Silent Hill 3



10 GODINA SA VAMA

NS Games

SEVERNA TRIBINA
STADIONA VOJVODINE
Novi Sad

PRODAJA & SERVIS

SONY (PSone) **popust 3+1 CD**

PlayStation

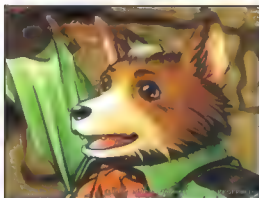
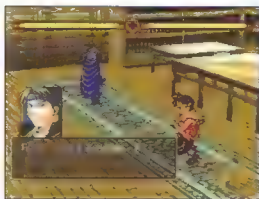
PS2 XBOX

- KONZOLE I GRI
- GODIŠNJA OPREMA
- KOMPLETAN SERVIS
- UGRADNJA DRA

tel: 021 458 058

mob: 063 539 925

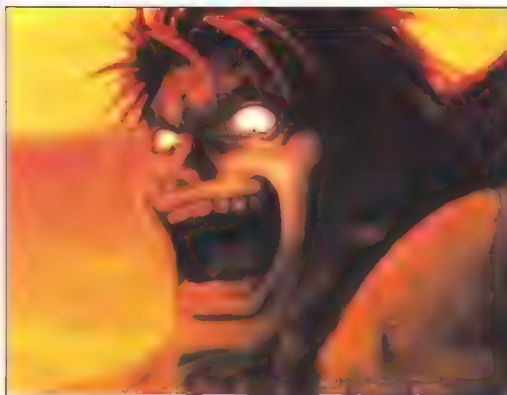
SUIKODEN 2



Koliko ste upoznati sa materijom? Imate li uopšte poimanje šta reć Suikoden predstavlja? Da li ste jedan od onih tipova, što su izguštali sve RPG-ove na "domaćoj sceni", pa ste sada u potrazi za onim "drevnim", koji su svojevremeno "zaljublili čamac" i uneli neke nove aspekte u RPG žanr? Ako jeste jedan od pomenutih tipova, a niste upoznati sa Suikodenom, moram vam na samom početku naglasiti koliko ste propustili i koliko je neophodno da produbite znanje o materiji... Mame mi moje. Prvi Suikoden se pojavio davne 1995. godine i predstavlja jedan od najkvalitetnijih i najstarijih RPG-ova za Stejšn Plejšn jedan. Svojom pojavom je izazvao buru i pohvale, čak i ako se uzme u obzir onovremena kljakava grafika i relativno kratka priča. Dobar sistem borbe i interesantan razvoj likova su bili osnovni aduti igre, dok su rune koje su "bucale" sposobnosti i zvezde sudbine ("Stars of Destiny") produbljivale aspekt i činile igru uoliko zanimljivijom. Mnoštvo elemenata samog zapleta nije bilo objašnjeno ni na samom kraju igre, pa je logično bilo pretpostaviti da su programeri, unapred predviđajući uspeh igre, načinili priču

"otvorenom" i samim tim podložnijom za kreiranje nastavka, koji će sve do kraja razjasniti i prikazati vam prvi deo u sasvim drugom svetlu. Hard kor fenovi serijala su imali da se načekaju, pošto je nastavak izašao četiri godine kasnije ili da budem precizniji u oktobru 1999. godine. Jedan od prvih kvaliteta igre je - aspekt nastavka, ili činjenica da je radnja dvojke započela upravo tamo de se radnja keca skončala. Prvi plus u nizu... Znači - ako ste ikada FRP-ovali uživo, mora da ste upoznati sa prvim, osnovnim i najbitnijim pravilom igre, a koje glasi "GM je uvek u pravu!". Zašto? Svaki sistem igranja podvlači da su pravila NEBITNA i da ona samo služe kao referenca, dok je ono što je bitno, esencijalno i krucijalno - ispričati priču. Znači - pravila u službi priče, bez obzira na sve. Kod kompjuterskih ostvarenja, pravila su malo kruća, ali je opet bitno - šta? Pa ispričati priču JAKAKO, a Suikoden BAŠ to radi. Mnoštvo likova iz prethodnika je predstavljeno u drugom svetlu, njihove nedovršene priče su ispričane, a i ako nisu, sam susret sa tim likovima je dovoljan da starim "lijanima" vrate onaj dobro poznat osećaj koji je isti taj prethodnik

izazivao. Naravno, mnoštvo toga je poboljšano, mnoštvo promenjeno. dok je mnoštvo ostalo isto, kako bi se svi snašli (to svi čitati kao "i oni koji su igrali pre, kao i oni koji to nisu", prim.aut.) i kako bi vizuelizacija i sistem borbe, koji su ne baš tako mnogo modifikovani, bili u službi priče (a ne obrnuto). Počinjete kao "mladac", siroče koje je odgajano od strane "čaće (poočima) heroja" pripadnika Alijanse (od koje jedva ima nagoveštaja u prethodniku), u talu sa svojim najboljim prijateljem Joel-om, sinom tvrdoglavog plemića, sinom koji tek treba da se dokaže svom ocu... I u samom startu ste na eksplozivna načina uvedeni u svet intrige, političkih spletki i drevnog rata. koji traje i traje i traje... A dokle traje? Pa dok ne uspete da mu stanete u kraj, mislim - VI, heroj, bata i batica, baja šmekerica, sin sudbine, posinak pravde i miljenik bogova... Malo li je? A zaplet će vam pričati priču. priču koja narasta, koja vas bolje upoznaje sa karakterom ličnosti upletenih u istu, ponekad manifestujući dramatične preokrete, koji će vam samo dalje pokazivati koliko su dati karakteri kompleksni. Ne, ovo nije priča o dami u nevolji, o princezi predo-



dređenoj da bude zmajska zakuska, koju treba osloboditi, udomiti i načiniti brenimentom, već je ovo priča o "dva ratna druga", deca koja to prestaju da budu i koji se kale u vohoru rata, postajući mestimično heroji, a delimično legende

Naravno, tu je još GRO likova, koji su tu da vam neke stvari pokažu, objasne i eventualno pripomognu svojim aktivnim učešćem u ekipi, dok će drugi postati član ekipe tek kada im nešto učinite ili ispunite. Pa je tu borba, srž i krv svakog RPG-a... U suštini to je "turn based" akcija, koja vam pruža standardne opcije. kao i neke nekonvencionalnije (udružene akcije koje ste možda imali prilike da vidite u igri Wizardry), a koje podrazumevaju smrtonosne kombo akcije i devastacione magije pripadnika ekipe. Tu su i pegle "jedan-na-jedan", kao i mnoštvo skrivenih igara, mini igara i tajni koje morate

da pronađete. Ovo je još jedan veliki plus igrivosti i trajnosti igre, a ako ste mislili da ovdje nema datih 108 zvezdica - grdnio ste se prevanili, jer BAŠ to vam treba i BAŠ to ćete juriti kako bi rešili, odnosno UNISTILI zlu imperiju "oko koje sve se vrti" (dovraga, kao u Zvezdanim Ratovima, prim.aut.). Što se tiče grafike, onovremeno je predstavljala šareniš nakrkan detaljima, izražajnost likova i njihovih kretnji, i pored činjenice da je bila previše dvodimenzionalna, i to BAŠ u vreme kada je Final Fantasy VIII izlazila na tržište, 'nako EPA. POLIGONALNA I TRODIMENZIONALANA. Ni ovo nije predstavljalo dovoljan razlog da se igra zanemari, jer kako sam već rekao - efekti su služili priči, a ne obratno, tako da su svi plusevi poništili ovaj minus, istovremeno dokazujući svetu da su dvodimenzionalni RPG-ovi još uvek prisutni i još uvek i više no kvalitetni. Muzika kao i zvučni efekti su bili i više nego kvalitetni (da

naglasim, ONOVREMENO), dok je sve ostalo bilo na mestu. I šta da vam kažem na samom kraju...? Nimalo razočaravajuće iskustvo, bogato radnjom, likovima i efektima, preporučljivo kako starijim, tako i mladim, kako iskusnim, tako i onim manje iskusnim

Sukoden predstavlja jednu od igara koja se mora naći u vašoj kolekciji, međ' svim onim BISERIMA i draguljima koje još ljubomorno čuvate i nostalgично igrate, sećajući se jedne velike ere, ere dominacije sive konzole (koja je već mesecima, da ne kažem godinama na izmaku, prim.aut.)... Mislim da na konto sive konzole imam da kažem još jedan, doduše, neoriginalan komentar, a koji glasi: "Đekna još nije umre'ela, a ka' će - NEZNAMO!" Uživajte!



IGRAJ SE!



PSone™

samo 7.199 din
ili na 12 mesečnih rata
od 600 din!

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis**



Beograd
Beograd
Novi Sad

Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36

pobednik

Telefonski servis **24HATITRA** je opet sa nama i tu smo vam spremni pomoći. Je li vaša nagrada i lepa iznenađenja.

1 NAGRADNA IGRA

Svake nedelje. Pobednik nagrađuje svoje

ostavite svoje podatke i možete osvojiti:

PLAYSTATION 1, GAME BOY
ADVANCE | nagrade iznenađenja



abc
2 TRIKOVI I ŠIERE

Nova Pobeda!

su tu. To može samo POBEDNIK!

4 IGRA NEDELJE

[illegible]

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 101–108

POBEDNIKOV ŠIFARNICE

PC

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS
OF MYTH DRAGON
003 LATION FLASHPOINT
004 HUNTER 5: TRACKING TRADITION
005 MYTH 3: THE WOLF AGE
006 MARY POTTER & THE SORCERER'S STONE
007 MYTH 4: LATION 2
008 OFF-ROAD ADVENTURES 2
009 COMBAT
010 KILLER TANK
011 RETURN OF CLARENCE WOLFENSTEIN

134 CAPTAIN PRISON
 135 CAPTAIN
 137 CAPTAIN LIGHT PROPHET
 138 MEDICAL PERSONALITY ASSAULT
 139 GOING
 140 GRAND REVENGE
 141 THE SECOND ENCOUNTER
 142
 143 DIST. TRAIL RACING, SPIN CAR
 144 STAR TRIP VOYAGER, ELITE FORCE
 145 NOODLES: STORM OVER EUROPE
 146
 147 SHADOW FORCE, RAZOR UNIT
 148 THE DARK PROPHET ADVENTURES
 149 CATTLE BATTLEGROUND
 150 THE DARK PROPHET
 151 DEER AVENGER 4
 152 BLACK & WHITE
 153 COMPANY MANAGER
 154 EUROPA UNIVERSAL 7
 155 CATTLE 2
 156 AGE OF EMPIRES (R&R OF ROMAN)
 157
 158 ROYAL PASTO 2000
 159 THE DARK PROPHET
 160 THE DARK PROPHET
 161 EDI NIGHT BATTLE OUTCAST
 162 THE DARK PROPHET
 163 DISCIPLINE 1 (DARK PROPHET)
 164 THE DARK PROPHET
 165 THE DARK PROPHET
 166 THE DARK PROPHET
 167 THE DARK PROPHET
 168 THE DARK PROPHET
 169 THE DARK PROPHET
 170 THE DARK PROPHET
 171 THE DARK PROPHET
 172 THE DARK PROPHET
 173 THE DARK PROPHET
 174 THE DARK PROPHET
 175 THE DARK PROPHET
 176 THE DARK PROPHET
 177 THE DARK PROPHET
 178 THE DARK PROPHET
 179 THE DARK PROPHET
 180 THE DARK PROPHET
 181 THE DARK PROPHET
 182 THE DARK PROPHET
 183 THE DARK PROPHET
 184 THE DARK PROPHET
 185 THE DARK PROPHET
 186 THE DARK PROPHET
 187 THE DARK PROPHET
 188 THE DARK PROPHET
 189 THE DARK PROPHET
 190 THE DARK PROPHET
 191 THE DARK PROPHET
 192 THE DARK PROPHET
 193 THE DARK PROPHET
 194 THE DARK PROPHET
 195 THE DARK PROPHET
 196 THE DARK PROPHET
 197 THE DARK PROPHET
 198 THE DARK PROPHET
 199 THE DARK PROPHET
 200 THE DARK PROPHET

THE GIANT MUSIC PARTY
172. SHADOW DANCE
173. THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
174. THE GODFATHERS PART I
175. CASINO BOY
176. CALIFORNIA'S CITY OF FISHES
177. THE BATTLE OF BATTLEGROUNDS
178. EXTREME PAINTERBALL
179. JOINT STRIKE LIMITED
180. WE HAVE NOT DIED
200. STARSHIP UNLIMITED DIVIDED GALAXIES
201. GRAND THEFT AUTO
202. THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
203. ARSA ARSA
204. THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
205. IMPERIAL GALACTICA II
207. DUNE: NUREM, MANITACIA PROJECT
208. THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
209. ROLLAND GARROS 2000 FRENCH OPEN
210. THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
211. SKATEBOARD CRAZY
212. THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
213. TACTICAL OPS: ASSULT ON TERROR
215. COCKSACKS: THE ART OF WAR
216. SHADOW FORCE: RAZOR UN
217. THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
218. DELTA FORCE: TASK FORCE DANGER
219. THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
220. PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
221. MARGO POLICE

[illegible]**SEA MAN & ROINN**

10 SKILLMAN
11 WCW BACKSTAGE ASSAULT
12 COOL CLOUTENDERS 2
13 THE NEW
14 FINAL FANTASY 3
15 WILD CO
16 LUST RICK WAKE BOARDING
17 THE CAYERS
18 SUPER CROSS 2001
19 LMA MANAGER 2001
20 AGE OF SAIL 2
21 WARDLOW
22 BLAIR WITCH: BUSTIN PARR
23 RAMMAGE WORLD TOUR
24 ROAD RASH JAILBREAK
25 DINOSAUR
26 DEATH OF RISK
27 AS
28

039 VAGRANT STORY
 030 DRIVER 2
 031 TAYLA
 032 THE 2002
 033 MEGAWAY
 034 THE 2002
 035 THE 2002
 036 THE 2002
 037 THE 2002
 038 THE 2002
 039 THE 2002
 040 THE 2002
 041 THE 2002
 042 THE 2002
 043 THE 2002
 044 THE 2002
 045 THE 2002
 046 THE 2002
 047 THE 2002
 048 THE 2002
 049 THE 2002
 050 THE 2002
 051 THE 2002
 052 THE 2002
 053 THE 2002
 054 THE 2002
 055 THE 2002
 056 THE 2002
 057 THE 2002
 058 THE 2002
 059 THE 2002
 060 THE 2002
 061 THE 2002
 062 THE 2002
 063 THE 2002
 064 THE 2002
 065 THE 2002
 066 THE 2002
 067 THE 2002
 068 THE 2002
 069 THE 2002
 070 THE 2002
 071 THE 2002
 072 THE 2002
 073 THE 2002
 074 THE 2002
 075 THE 2002
 076 THE 2002
 077 THE 2002
 078 THE 2002
 079 THE 2002
 080 THE 2002
 081 THE 2002
 082 THE 2002
 083 THE 2002
 084 THE 2002
 085 THE 2002
 086 THE 2002
 087 THE 2002
 088 THE 2002
 089 THE 2002
 090 THE 2002
 091 THE 2002
 092 THE 2002
 093 THE 2002
 094 THE 2002
 095 THE 2002
 096 THE 2002
 097 THE 2002
 098 THE 2002
 099 THE 2002
 100 THE 2002

50 GRAY'S ANATOMY
51 TONY HAWKS: PRO SKATER 2
52 BURN BURN EPISODE 1: THE PHANTOM
53 MENACE
54 BURN'S BURNNY: LOST IN TIME
55 GOLDEN EYE
56 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
57 SPYRO 2: KITO'S RAGE
58 THE PRINCE OF EGYPT
59 TOMORROW NEVER DIES
60 THE WOODWILES
61 THE WOODWILES
62 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
63 THE WOODWILES
64 CASTLEVALE: A SYMPHONY OF THE NIGHT
65 THE WOODWILES
66 THE MUTANT ACADEMY 2
67 BACKYARD SOCCER
68 PROCEER 2: SWAMPY'S REVENGE
69 THE WOODWILES
70 SLIDER-MAN 7: ENTER ELECTRO
71 SYMPHON FILTER 3
72 THE ITALIAN JOB
73 THE ITALIAN JOB
74 THE ITALIAN JOB
75 THE ITALIAN JOB
76 THE ITALIAN JOB
77 THE ITALIAN JOB
78 THE ITALIAN JOB
79 THE ITALIAN JOB
80 THE ITALIAN JOB

009 CRACKER'S STOMP
010 MORRIS ARMAGEDDON
011 TEST DRIVE
012 MISTER AND SUICIDE
013 DYSTANY WARRIORS
014 THE STAR SLAMMIN' D-BALL
015 THE SACKS
016 THE SACKS
017 THE SACKS
018 WARHAMMER: DARK OMEN
019 JOURNEY BACK
020 ADREN RACING
021 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2
022 JETMEN
023 WARHAWK
024 THE SACKS
025 TREASURES OF THE DEEP
026 RIVEN
027 MOTOR TOON GRAND PRIX
028 JET MOTOR 2
029 DODGE
030 BIG MUTHA TRUCKERS
031 THE SACKS
032 HARRY AND THE CHAMBER OF SECRETS
033 THE SACKS

03 HAZEL
04 TWISTED METAL BLACK
05 THE SILENTS
06 THE SILENTS
07 A MAN VENGEA
08 THE SILENTS
09 JAY & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
10 THE SILENTS
11 THE SILENTS: ROAD RAGE
12 METAL GEAR SOLID
13 THE SILENTS
14 THE EVOLUTION SOCCER
15 THE SILENTS
16 TSUGUNAMI: ATONEMENT
17 G1: CONCEPT 2001 TOKYO
18 KATAS: CITIZEN KARUTO
19 THE SILENTS
20 WITHOUT FUSION
21 THE SILENTS
22 THE SILENTS
23 UNREAL TOURNAMENT

11.20.2

007 HARRY POTTER AND THE
 008 PRISONER OF AZKABAN
 009 THE LORD OF THE RINGS: THE TWO
 010 TOWERS
 011 THE LORD OF THE RINGS: THE
 012 RETURN OF THE KING
 013 THE MUMMY: PART TWO
 014 THE MUMMY: PART THREE
 015 THE MUMMY: PART FOUR
 016 THE MUMMY: PART FIVE
 017 THE MUMMY: PART SIX
 018 THE MUMMY: PART SEVEN
 019 THE MUMMY: PART EIGHT
 020 THE MUMMY: PART NINE
 021 THE MUMMY: PART TEN
 022 THE MUMMY: PART ELEVEN
 023 THE MUMMY: PART TWELVE
 024 THE MUMMY: PART THIRTEEN
 025 THE MUMMY: PART FOURTEEN
 026 THE MUMMY: PART FIFTEEN
 027 THE MUMMY: PART SIXTEEN
 028 THE MUMMY: PART SEVENTEEN
 029 THE MUMMY: PART EIGHTEEN
 030 THE MUMMY: PART NINETEEN
 031 THE MUMMY: PART TWENTY
 032 THE MUMMY: PART TWENTY-ONE
 033 THE MUMMY: PART TWENTY-TWO
 034 THE MUMMY: PART TWENTY-THREE
 035 THE MUMMY: PART TWENTY-FOUR
 036 THE MUMMY: PART TWENTY-FIVE
 037 THE MUMMY: PART TWENTY-SIX
 038 THE MUMMY: PART TWENTY-SEVEN
 039 THE MUMMY: PART TWENTY-EIGHT
 040 THE MUMMY: PART TWENTY-NINE
 041 THE MUMMY: PART THIRTY
 042 THE MUMMY: PART THIRTY-ONE
 043 THE MUMMY: PART THIRTY-TWO
 044 THE MUMMY: PART THIRTY-THREE
 045 THE MUMMY: PART THIRTY-FOUR
 046 THE MUMMY: PART THIRTY-FIVE
 047 THE MUMMY: PART THIRTY-SIX
 048 THE MUMMY: PART THIRTY-SEVEN
 049 THE MUMMY: PART THIRTY-EIGHT
 050 THE MUMMY: PART THIRTY-NINE
 051 THE MUMMY: PART FORTY
 052 THE MUMMY: PART FORTY-ONE
 053 THE MUMMY: PART FORTY-TWO
 054 THE MUMMY: PART FORTY-THREE
 055 THE MUMMY: PART FORTY-FOUR
 056 THE MUMMY: PART FORTY-FIVE
 057 THE MUMMY: PART FORTY-SIX
 058 THE MUMMY: PART FORTY-SEVEN
 059 THE MUMMY: PART FORTY-EIGHT
 060 THE MUMMY: PART FORTY-NINE
 061 THE MUMMY: PART FIFTY
 062 THE MUMMY: PART FIFTY-ONE
 063 THE MUMMY: PART FIFTY-TWO
 064 THE MUMMY: PART FIFTY-THREE
 065 THE MUMMY: PART FIFTY-FOUR
 066 THE MUMMY: PART FIFTY-FIVE
 067 THE MUMMY: PART FIFTY-SIX
 068 THE MUMMY: PART FIFTY-SEVEN
 069 THE MUMMY: PART FIFTY-EIGHT
 070 THE MUMMY: PART FIFTY-NINE
 071 THE MUMMY: PART SIXTY
 072 THE MUMMY: PART SIXTY-ONE
 073 THE MUMMY: PART SIXTY-TWO
 074 THE MUMMY: PART SIXTY-THREE
 075 THE MUMMY: PART SIXTY-FOUR
 076 THE MUMMY: PART SIXTY-FIVE
 077 THE MUMMY: PART SIXTY-SIX
 078 THE MUMMY: PART SIXTY-SEVEN
 079 THE MUMMY: PART SIXTY-EIGHT
 080 THE MUMMY: PART SIXTY-NINE
 081 THE MUMMY: PART SEVENTY
 082 THE MUMMY: PART SEVENTY-ONE
 083 THE MUMMY: PART SEVENTY-TWO
 084 THE MUMMY: PART SEVENTY-THREE
 085 THE MUMMY: PART SEVENTY-FOUR
 086 THE MUMMY: PART SEVENTY-FIVE
 087 THE MUMMY: PART SEVENTY-SIX
 088 THE MUMMY: PART SEVENTY-SEVEN
 089 THE MUMMY: PART SEVENTY-EIGHT
 090 THE MUMMY: PART SEVENTY-NINE
 091 THE MUMMY: PART EIGHTY
 092 THE MUMMY: PART EIGHTY-ONE
 093 THE MUMMY: PART EIGHTY-TWO
 094 THE MUMMY: PART EIGHTY-THREE
 095 THE MUMMY: PART EIGHTY-FOUR
 096 THE MUMMY: PART EIGHTY-FIVE
 097 THE MUMMY: PART EIGHTY-SIX
 098 THE MUMMY: PART EIGHTY-SEVEN
 099 THE MUMMY: PART EIGHTY-EIGHT
 100 THE MUMMY: PART EIGHTY-NINE
 101 THE MUMMY: PART NINETY
 102 THE MUMMY: PART NINETY-ONE
 103 THE MUMMY: PART NINETY-TWO
 104 THE MUMMY: PART NINETY-THREE
 105 THE MUMMY: PART NINETY-FOUR
 106 THE MUMMY: PART NINETY-FIVE
 107 THE MUMMY: PART NINETY-SIX
 108 THE MUMMY: PART NINETY-SEVEN
 109 THE MUMMY: PART NINETY-EIGHT
 110 THE MUMMY: PART NINETY-NINE
 111 THE MUMMY: PART HUNDRED
 112 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 113 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 114 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 115 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 116 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 117 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 118 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 119 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 120 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 121 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 122 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 123 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 124 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 125 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 126 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 127 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 128 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 129 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 130 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 131 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 132 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 133 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 134 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 135 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 136 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 137 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 138 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 139 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 140 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 141 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 142 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 143 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 144 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 145 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 146 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 147 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 148 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 149 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 150 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 151 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 152 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 153 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 154 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 155 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 156 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 157 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 158 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 159 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 160 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 161 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 162 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 163 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 164 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 165 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 166 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 167 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 168 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 169 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 170 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 171 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 172 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 173 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 174 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 175 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 176 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 177 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 178 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 179 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 180 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 181 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 182 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 183 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 184 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 185 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 186 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 187 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 188 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 189 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 190 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 191 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 192 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 193 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 194 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 195 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 196 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 197 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 198 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 199 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 200 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 201 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 202 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 203 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 204 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 205 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 206 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 207 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 208 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 209 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 210 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 211 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 212 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 213 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 214 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 215 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 216 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 217 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 218 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 219 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 220 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 221 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 222 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 223 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 224 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 225 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 226 THE MUMMY: PART HUNDRED-FIVE
 227 THE MUMMY: PART HUNDRED-SIX
 228 THE MUMMY: PART HUNDRED-SEVEN
 229 THE MUMMY: PART HUNDRED-EIGHT
 230 THE MUMMY: PART HUNDRED-NINE
 231 THE MUMMY: PART HUNDRED-TEN
 232 THE MUMMY: PART HUNDRED-ONE
 233 THE MUMMY: PART HUNDRED-TWO
 234 THE MUMMY: PART HUNDRED-THREE
 235 THE MUMMY: PART HUNDRED-FOUR
 236 THE MUMMY

Pisite nam na e-mail:

041-20-20-20

Osobe mlađe od 18 godina mogu biti izuzetno izložene roditelja.

Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

GB

GTA:

VICE CITY

kompletan rolanji



S obzirom na nedostatak prostora prelazi-
mo odmah na misije.

MISIJE

- The Party
- Back Alley Brawl
- Jury Fury
- Riot
- Treacherous Swine
- Mall Shootout
- Guardian Angels
- The Chase
- Phantom Persuade
- So Yes Sir!
- All Hands On Deck
- The Fastest Boat
- Supply And Demand
- Death Row
- Rub Out
- Skakedown
- Bar Brawl
- Capland
- Cap The Collector
- Keep Your Friends Close...

SPOREDNE MISIJE

- Four Iron
- Demolition Man
- Two Bit Hit
- Love Juice
- Psycho Killer
- Alloy Wheels Of Steel
- Messing With The Man
- Mug Tied
- Publicity Tour
- Road Kill
- Waste The Wife
- Autocide
- Check Out And The Check-In
- Loose Ends
- Recruitment Drive
- Dildo Dodo
- Martha's Mug Shot
- G-Spotlight
- Stunt Boat Challenge
- Cannon Fodder
- Naval Engagement
- JuJu Scramble
- Bombs Away!
- Dirty Lickin's
- Trojan VooDoo
- Checkpoint Charlie
- V.I.P
- Friendly Rivalry
- Cabmaggedon
- No Escape?
- The Shootist
- The Driver
- The Jolt
- Gun Runner
- Boomshine Saigon
- Spilling The Beans
- Hit The Courier

MISIJE

Misije su srce igre. Počnite ih kad god
zaželite. Ali najbolje je da ih igrate pre nego
što otključate mainland. Ovaj deo objašnjava
sve glavne misije u igri. Uživaite!

KEN ROSENBERG'S MISSIONS

Da bi počeli Kenove misije podite do slova L
na radaru

"THE PARTY"

Rewards: \$100
Objective: Ken želi da se sretnete sa "The
Colonelom"

Počnite tako što ćete nabaviti prevoz. Vozite
do ikonice sa majicom na radaru i idite u
Rafael's. Pošto ste nabavili novu garderobu
uzmite bajk i vozite pink tačke. Posle
dugačke sekvence odvezite Mercedes do
pink tačke i pokupite svoju stotku.

"BACK ALLEY BRAWL"

Rewards: \$200
Objective: Ken želi da prebije kuvara da bi
vam dao neke informacije.

Nabavite prevoz i vozite ka pink tački. Pošto
izvučete informacije iz Kent Paula, podite ka
zelenoj tački na radaru i srećete se sa
kuvarom. Izlupajte ga i uzmite mu mobilni.
Srećete se sa misterioznim Lanceom. Lance
će vam dobaciti pištolj. Pratite ga do kola i
zbristite od kuvara. Posle toga pratite pijukan-
je oružja na radaru da bi našli Ammu-nation.
Nakon toga odvezite se do hotela i dobićete
\$200.

"JURY FURY"

Rewards: \$400
Objective: Ubedite članove porote da se pre-
domisle.

Zgrabite vozilo i podite do tool-shopa i
pokupite kećik. Nemojte ubiti porotnike, već
ih samo "poplašite". Pratite žuti trougao dok
ne stignete do Sentinela. Izlupajte Sentinela
dok porotnici ne istrče napolje. Ona pratite
zadnju žutu tačku do poslednjeg porotnika
Kamion će ga odseći i pa mu uneretite auto-
mobil sve dok ne pobegne. Tako ste zaradili
400\$

"RIOT"

Rewards: \$1000
Objective: Prerušite se u radnika i pokrenite
pobunu

Podite do Rafaela da bi se preodenuili. Ona
pratite blip na radaru da nađete radnike
Počnite pobunu tako što ćete ubiti četvoricu
Kad pobuna počne kapja će se otvoriti. Kada
uništite tri kamiona iza kapije dobićete svoju
hiljadarku

THE COLONEL'S MISSIONS

Da bi počeli Colonelove misije pratite slovo C
na radaru.

"TREACHEROUS SWINE"

Rewards: \$250
Objective: Ubijte Gonzaleza.

Pratite pink tačku do severnog ostrva. Udite
u zgradu i nađite Gonzaleza. Prvo smaknite
njegova dva čuvara. Ona stignite i njega i
likvidirajte ga. Wanted level vam se penje na
dvojku pa šibajte ka najbližem Pay n Spray.
Kada se otarasite wanted levela dobićete i
pare.



Preporučujemo Rugera i Cheetaha za ovu
misiju.

"MALL SHOOTOUT"

Rewards: \$500
Objective: Susretnite se sa kontaktom u rob-
noj kući (mall).

Podite ka Ocean Beach mallu. Udiute unutra
i pratite žuti trougao. Kurir beži čim vi
stignete pa ga nađite i ubijte. Čuvajte se do
SWAT tima, pokupite čipove i vratite se do
Colonela bezbedno i pokupite keš

"GUARDIAN ANGELS"

Rewards: \$1000
Objective: Čuvajte Diaza tokom pregovora

Podite ka višespratnom parkingu. Tu ćete
sresti Lancea. Uskočite u njegov auto i podite
ka pink tački. Udite ka stepenicama i pre-
bacite se u pogled iz prvog lica. Pošto pre-
govori pođu loše posmćajte sve Kubance
koje vidite. Uništite sve Voodoos i zaštitite
Diaza. Kada ih više ne bude bilo, stižu dva
Kubanca na motorima i otimaju tašnu Lancea





puca i ubija jednog. Pojurite drugog sa motorom i ubijte ga. Uzmite tašnu i odnesite je Diazu da bi dobili svog somića

DIAZ'S MISSIONS

Da bi počeli Diazove misije pratite slovo D na radaru.

"THE CHASE"

Rewards: \$1000

Objective: Pronadite gde se skrivaju Díazovi dileri.

Uzmite vozilo i pratite pink tačku do apartmana. Provirite kroz prozor vlasnika. Ovo će ga preplašiti i on beži. Pojunte ga do njegovog skloništa na Prawn Islandu. Nemojte ga ubiti nego ga propratite sve do skrovišta i dobićete pare.

"PHNOM PENH '86"

Rewards: \$2000

Objective: Ispucajte po Prawn Island skrovištu iz helikoptera.

Počete u helikopteru sa M60 u rukama. Eliminišite ljudstvo i i bućite. Nastavite da puca sve dok ne doskočite na zemlju. Utrčite u logor, hvatajući zaklon i pucajući. Kada sve likvidirate podite uz stepenice. Smaknite čuvara i zgrabite tašnu. Kada to učinite Lance će već biti u helikopteru.



Odljetite nazad do Diaza i pribeglište još dve hiljadarke.

Sada treba da kompletirate Colonelove dve finalne misije.

"SIR, YES SIR!"

Rewards: \$2000

Objective: Ukradite tenk!

Podite ka tački na radaru da bi pronašli tenk. Pobjeite sve vojnike (PAŽNJA - ovo je jako teško, potrudite se da nabavite neki armor ili udarite u tenk sa strane). Posada će izaći napolje. Kada uđete u tenk, bomba će se aktivirati. Pratite pink tačku i brzo uštekujte tenk u garažu. Posle toga ste bogatiji za 2000 dolara.

Alternativa

Ako ih budete pratili zaustaviće se kod Donut shopa (ne mogu oni bez krofnj) i onda ih pregazite i uskočite u tenk i odvezite ga u garažu

Još lakši način

Prosto stanite sa autom ispred tenka i blokirajte mu put. Izadite iz auta, predite na levu stranu tenka i uđite u njega. Onda se samo izvezite iz trake i do garaže, bez potrebe da pobijete vojnike ili čekate pauzu za krofne

"ALL HANDS ON DECK"

Rewards: \$5000

Objective: Otpratite Colonela kroz velik napad iz vode i vazduha.

Kada počnete već ćete biti na palubi Colonelovog broda. Imaćete Ruger pa pucajte u čamce dok ne eksplodiraju. Ako vam treba municije imate je kod ulaza na palubu. Samo ispucajte sve što se mrda i pare vas čekaju.

NAZAD NA DIAZOVE MISIJE

"The Fastest Boat"

Rewards: \$4000

Objective: Ukradite najbrži čamac za Diaza

Pratite crvenu tačku do lokacije čamca. Opremite se amorom i Rugerom jer će biti pucanja, pa ponovo pucajte u sve što se mrda. Kad to rešite pritisnite prekidač da spustite čamac. Kada uđete u čamac wanted level vam se penje na trojku. Odvezite čamac sve do Diazovog doka i eto para.

Taktika dva

Uđite u auto i odvezite se blizu doka ali dovoljno daleko. Pridite pešice i navucite pucaće sa sobom. Vratite se po auto i pregazite što više njih možete, a onda ispucajte po preostalima. Zatim uđite dovoljno duboko u sobu (u kojoj se nalazi prekidač koji spušta čamac) i upotrebite bilo koje oružje kojim možete ručno nišaniati da pobijete 3 borca unutra i čamac je vaš.

"SUPPLY AND DEMAND"

Rewards: \$10,000

Objective: Upotrebite Diazov čamac da rešite isporuku kokaina do dilera.

Podite iza Diazovog doka da bi se sreli sa starijim prijateljem Lanceom. Kada uđete u čamac trkaćete se sa 4 druga čamca do sledećeg čamca. Kada stignete do dotičnog,



Lance vozi a vi pucate. Hitro nišanište i brzo napucavajte čamce koji se pojavljuju. Onda ispucajte i po ljudima na doku. Sledeći je helikopter. Upucajte poslednji čamac ispred vas i konačno ćete uzeti pare.

TOMMY VERCETTI MISSIONS

"DEATH ROW"

Rewards: None

Objective: Spasite Lancea sa otpada

Pratite K na radaru do Malibua. Kent vam



kaže da su Diazovi ljudi oteli Lancea i odveli ga na otpad. Nabavite armor i teško vozilo - trebaće vam. Kada ste spremni podite do otpada. Obratite pažnju na Lanceovu energiju koja se pojavljuje ispod wanted levela. Znate šta će se desiti ako ona padne na nulu. Migoljite se između vozila i neprijatelja i pobijte ih u kompletu. Obavezno smaknite čuvara na kuli. Podite ka Lanceovoj lokaciji kada svi čuvari budu "muerite". Pošto ga nadete odvezite ga u bolnicu prateći crvenu tačku. Misiju ste završili kada stignete do tamo.

Taktika dva

Uzmite čopra i sretnite se sa badžom iz Malibu kluba. Možete parkirati na prazno mesto pored vodenog tornja. Uskočite u helikopter i odletite do otpada. Pridite mu



nisko i sa juga. Postoji mesto na koje možete sleteti na jugozapadnom delu izvan ograde. Nađite rupu u ogradi kroz koju možete proći. Jpucajte sve koji pucaju na vas i stignite do Lancea. Pomozite mu do helikoptera i odletite do bolnice. Letenjem ćete izbeći sve Diazove automobile a i pošto ćete brže stići do bolnice imate više vremena da pobijete neprijatelje

"RUB OUT"

Rewards: \$50,000'

Objective: Ubijte Diaza.

Pre nego što počnete ovu misiju nabavite armor i Rugera. Nakon toga pođite za pink tačkom do ispred Diazovog zdanja. Lance će vam dati M4 i krenite u napad. Upucajte sve, van i u zgradi i pronađite Diaza u glavnoj prostoriji. Izbegavajte njegove hite i



napumpajte ga sa M-četvorkom. Kad ga "umirite" dobićete keš.

"SHAKEDOWN"

Rewards: \$2,000

Objective: "Ubedite" vlasnike North Point Mall tako što ćete im polupati stakla.

Imate 5 minuta da stignete do North Point Malla i porazbijate sva stakla u njemu. Lakše je nego što mislite ako znate pravi način da to uradite. Kada stignete na određiste poku-



pajte sva stakla koja imaju pinka tačke na njima. Wanted level će vam se značajno povećati tokom lupanja stakala. Izbegavajte pandure i nastavite sa lomljavom.

Taktika dva

Postoji i lakši način. Kao što znate imate samo 5 minuta da polupate sva stakla. Sve što vam treba je eksplozivna naprava. Bacite bombu u prozor i BUM, porazbijate gomilu stakla. Izbegavajte gangstere, obezbeđenje i policiju jer će ih eksplozije "uznemiriti". Misija kompletna, plus dobijate ekstra lovu. Treba samo da imate spremnog eksploziva sa



sobom

"BAR BRAWL"

Rewards: \$4,000

Objective: Ubijte sve čuvere koji štite bar i pronađite izvor.

Pratite pink tačku do plaže. Pobijte sve čuvere blizu pink tačke. Kada ovo obavite vlasnik će vam reći ko im je snabdevač. Posle kratkog razgovora pojavice se vremensko ograničenje od 5 minuta. Morate pratiti novu pink tačku i pobiti sve čuvere pre nego što vreme istekne.

Taktika dva podrazumeva da se parkirate malo dalje od ulaza gde vas svi čekaju i dobacite im granatu ili dve. Par njih će se pojaviti na bajkovima ali je njih lako stići i smaći.



"COPLAND"

Rewards: \$10,000 (i \$5,000 dnevno od ikone za keš izvan stepenica zgrade)

Objective: Podmetnite bombu u North Point mall.

Pratite pink tačku do garaže. Morate imati wanted level od dva. Ako ga imate možete nokautirati pandure i preobudi se. Pošto ste propisno odeveni (i obrijani hehe) pođite do North Point malla. Kada uđete unutra pođite ka Tarbrush kafu. Stanite kod markera i postavite bombu. Hitro napustite mall. Kada mall bude uništen istog trenutka i vi dobijate wanted level PET. Odvezite se do skloništa da dobijete pare

FINALNE MISIJE

Pre nego što počnete sa ovim misijama morate posedovati skoro sve "imovine" u igri. Kada budete imali dovoljno para kupite Malibu i Print Works da bi stekli pravo da igrate sledeće misije



"CAP THE COLLECTOR"

Rewards: \$30,000

Objective: Ubijte šestoricu "prikupljača" koji žele da vas izbace iz posla.

Pođite ka Print Worksu i uđite u marker. Prvi par neprijatelja kreće ka doku. Ako stignete tamo pre njih smaknite ih sa čime bilo od oružja akoko posedujete. Posle njih, sledeći par "tenisera" kreće do Car Showrooma. Ponovo stignite do tamo pre njih i smaknite ih pažljivo. Konačno poslednja dvojica kreću ka Malibuu. Stignite ih tamo i ubijte i tu poslednju dvojicu i završili ste misiju

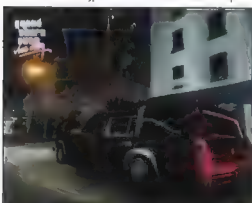
Taktika dva

Ova taktika radi samo ako posedujete Ice Cream Factory. Prvo nabavite brz auto. Onda pođite do Ice Cream Factory i ignorisite sve druge poruke. Onda pričekajte dok prva dvojica ne dođu do Ice Cream

Factory. Onda ih obradite ili Rocket Launcherom ili ih "snajpujte" sa PSG-1 ili ih MP5-tirajte. Ako ostanete u Ice Cream Factory i ubijete ih pre nego što uzmu pare, onda će i druga dva para doći u fabriku da oni okušaju sreću. Nemojte ići na dok nego sam ostanite u Ice Cream Factory.

Taktika tri

Obavezno vam trebaju Rocket Launcher ili snajper da bi sebi olakšali. Posle uvoda ukradite veliki auto (Sentinel ili veći) i požurite do Car Dealershipa. Parkirajte auto baš na ikonu za prikupljanje novca tako da se ikoni ne može prići, što će reketashe sprečiti da odu a vas će spasiti od failovanja misije (ukoliko ne zaginete) jer oni ne mogu dopreći do novca. Sada ih prosto sačekajte i napucajte ih kada sidu sa bajkova. I ako ih promašite oni neće moći da uzmu novac, pa ste sebi kupili koliko god hoćete vremena da ih napucavate. Sačekajte sledeći par sve dok ne sreditte svu šestoricu. Još lakše je ako ustrčite uz stepenice i pucate kroz prozor sa snajperom ili rocket launcherom. Možete i pucati iz partera sa MP5 ako ne budete imali Rocket Launcher ili snajper. Ovu taktiku možete pri-



meniti na bilo kojoj lokaciji ali je možda najbolje baš na ovoj zbog pozicije na spratu.

"KEEP YOUR FRIENDS CLOSE..."

Rewards: \$30,000

Objective: Odbranite svoju zgradu od Sonnyja i njegovih bandita.

Uzmite armor i uđite u pink marker blizu vaše zgrade. Posle uvodih scena pojavitiće se na vrhu stepenica. Uzmite Colt Python iz safe room i pucajte na sve što vidite. Posle desetak meta reći će vam da pronađete Lancea izdajnika i da ga ubijete zato što vas je prodao. Možda će reći da Mafija uzima vaš novac, ako imate dovoljno dozvolite im da uzmu pare. Pojurite za Lanceom i pucajte na njega dok ne stignete na krov vaše zgrade. Na krovu ima mnogo neprijatelja pa hvatajte zaklon i pucajte u crvene burice. Pošto pobijete ostale podite za Lanceom i punite ga olovom istovremeno izbegavajući njegove hite. Pre ili kasnije sredićete ga. Posle toga podite dole niz stepenice. Sonny će se ponovo pojaviti i sledi još jedna sekvenca. Posle nje pobijte sve Sonnyjeve propalite. Sada je na meti i sam Sonny - pucajte po njemu izbegavajući njegov Ruger. Posle dovoljne količine olova i on će se izvr-



nuti i eto vama para.

Taktika dva

Prvo obezbedite punu energiju, pun armor, barem 10 tajnih pekidža (o tajnama u sledećem broju) i Colt Python sa municijom. Kada počnete misiju odgledaćete scenu u kojoj saznajete da je Lance izdajnik. Nakon toga izadite kroz vrata sobe u kojoj se nalazite i izvadite Colt Python. Onda mafijaši kreću uz stepenice da bi uzeli novac koji se nalazi u sobi iz koje ste upravo izašli. Pošto ukokate dovoljno mafijaša potrebno je da krenete na Lancea. Podite levo od sobe na vrhu i nastavite hodnikom sve dok neki mafijaši ne zapucaju na vas. Ubijte ih i zapucajte na Lancea. On beži na krov, ali će povremeno zastati da pripuca na vas, pa budite pažljivi. Pucajte na njega kad god dobijete priliku. Kada stignete do krova, zaklonite se iza burica ispred vas i upućajte dvojicu mafijaša koji su sa druge strane burica. Kada "rešite" njih, ostanite iza burica i pucajte na ostale mafijaše. Zaklonite se svaki put kada oni zapucaju. Nakon toga okrenite cev ka Lanceu, ali se obavezno zaklonite svaki put kada on zapuca iz Rugera jer će vas začas ubiti ako mu ostanete na vatrenoj liniji. Kada je i Lance gotov, uzмите njegov Ruger i vratite se dole na vrh stepenica gde ste i počeli misiju. Posle još jedne scene, ponovo otvrite na krov, napucavajući mafijaše usput i podite do helpada i okrenite se ka zgradi. Odatle idite ka kosom pokrivnom delu krova i trčite tuda ka Infernusu. Protrčite

pored Infernusa i pored kraja krova i uzмите armor. Onda se opremite Rugerom koji ste uzeli od Lancea i uništite sve limuzine onda idite malo uz stepenice tako da možete da pucate na čuvare koji se nalaze sa strane ulaza u zgradu. Na sredini ulaza ćete videti Sonnyja kako stoji, ali nemojte zapucati na njega jer će on pucati na vas. Otvorite do Infernusa i uđite u njega. Onda se odvezite do stepenica i nagazite uz njih. Dobro je što ste pobili čuvare jer bi vam upropastili auto. Pokušajte da nagazite kroz ulaz gde ste videli Sonnyja. Kada uvezete auto u prolaz pojaviće se crni ekran a kada se učita Infernus će nestati a vi ćete stajati pored "ohlađenog" Sonnyja i njegovog Rugera. Mission complete

Posle ove misije grad je **VAS**. Sonny je mrtav kao i njegovi ološi. Niko drugi neće doći u vaš grad. Čestitamo, a sada nastavite sa težarenjem.

MISIJE SA STRANE ILI "TEZOICE"

AVERY CARRINGTON MISSIONS

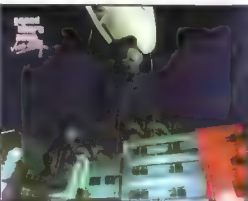
Da bi počeli ove misije morate završiti Ken Rosenbergovu "Riot" misiju.

"FOUR IRON"

Rewards: \$500

Objective: Sreditie golfera.

Podite ka plavoj majici na radaru da bi pokupili golf garderobu. Onda pratite pink blip do golf kluba. Uzmite oruđe koje spada u noževe jer je to jedini tip oružja sa kojim ćete proći metal detektor. Podite ka žutom trouglu i nađi ćete vašu metu i per čuvara. Čim vas primeti on će dati petama vetra a njegovim čuvari će krenuti ka vama. Pojurite za njim i isekajte ga ili ga pregazite da bi uzeli lovu



Taktika dva

Presvucite se i idite do golf kluba. Sada lepo uzмите jedan po jedan caddy i odvezite ih daleko. Tako da sada kada se sukobite sa žuvarima on neće moći da umakne vozilom. Stignite ga sa lakoćom i ...

"DEMOLITION MAN"

Rewards: \$1000

Objective: Podmetnite 4 bombe na spratove gradilišta

Ovo je teška misija. Pratite blip na radaru da bi pronašli sve četiri bombe. Možete nositi samo jednu bombu sa sobom. Pritisnite krug da ih ostavite. Samo ih postavite kod pink markera na spratovima gradilišta

Uzмите helikopter i uletite u zgradu bez bombi, naseckajte sve protivnike a i videćete gde bi trebalo da postavite bombe. Vratite se nazad i pokupite prvu bombu. Vreme tek tada počinje a vi lagano postavljajte jednu po jednu

Druga varijanta podrazumeva da počnete sa išćenjem terena odozdo, tako da nećete morati da se dugo vraćate sa četvrtog sprata.

"TWO BIT HIT"

Rewards: \$2500

Objective: Počnite rat bandi između Hačana i Kubanaca

Pa, uzмите vozilo i pođite ka ikonici u obliku majice na radaru. Kada se odenete u Kuba fazonu pođite ka žutoj tački. Kada stignete odradite drive-by (pucaње iz kola sećate se iz prethodnog dela) i njihov vođa će pobeći. Stignite ga i ubijte. Kada napustite Little Haiti zaradili ste keš



Ovo ćete posebno lako odraditi koristeći neuništivo vozilo od Guardian Angels. Nakupite se oruđa i armora, a posebno nabavite rocket launcher (možete ga naći u bazenu hotela na Western Islandu). Pojrite njihovog vođu koji će konačno pokušati nekšto preko mosta u automobilu. U mojoj misiji je to bio Starfish bridge. Prestignite ga, zadite i sačekajte ga sa rocket launcherom. Upalite ga i pokupite pare.

LOVE FIST'S MISSIONS

Odvezite se do ikonice sa lobanjom da počnete njegove misije

"LOVE JUICE"

Rewards: \$1000

Objective: Nabavite "love juice" za Love Fist.

Pođite do pink tačke posle uvida i zatrubite. Diler uzima vaše pare! Pojunte ga na njegovom PCJ-600 i ubijte ga da povratite svoj novac i da bi dobili love juice. Pošto vas Kent pozove i kaže da Love Fist hoće "društvo". Pođite ka Mercedes apartmanu i uđite u pink marker. Sada imate tačno minut i trideset sekundi da vratite love juice i Mercedes do Love Fist. Stignite na vreme i zaradili ste pare. Razmislite o korišćenju helikoptera u ovaj misiju.

"PSYCHO KILLER"

Rewards: \$4000

Objective: Smaknite "psiha" koji proganja Love Fist

Pratite pink tačku do kraja ulice i uđite u pink marker. Tokom scene Psycho Killer ubija dvoje i odvozi se. Pojunte ga u limuzini i napucajte ga iz drive-by. Kada on iskoči iz zapaljenog automobila možete ga pregaziti ili



upucati

Morate kompletirati sve Mičove misije da bi nastavili sa Love Fist misijama.

MITCH BAKER'S MISSIONS

Da bi počeli njegove misije pratite ikonu karte na radaru.

"ALLOY WHEELS OF STEEL"

Rewards: \$1000

Objective: Trkajte se da zaslužite njegovo poštovanje.

Posle uvida možete odabrati između dva Freeway bajka ili dva Angel bajka. Odaberite svog favorita i nastavite sa trkom. Jedini savet koji vam možemo dati je da budete pažljivi u krivinama i držite brzinu. Trebaće vam dobar balans između ova dva da bi prešli ovu misiju. Primićete da ćete ako pritisnete dole na krstiću oštrije kroz krivine. Nemojte samo preterati jer će vam bajk iskliznuti. Prodite kroz svu čekpointe (koji pokrivaju radijus od 4 bloka) i dobićete svojih hiljadu amerikanaca.

Taktika dva

Prosto uzмите neki od bajkova vaših protivnika, jer će vam tako biti toooliko lakše, jer ste em izbacili jednog protivnika iz igre em se



njihovi bajkovi drastično lakše kontrolišu

"MESSING WITH THE MAN"

Rewards: \$2000

Objective: Napravite haos u Vice Cityju

Imate sva minuta da podignete svoj wanted level, pa požurite. Pošto ispunite wanted level pojavice vam se "haosmetar" ispod vremenskog ograničenja. Morate ubijati i uništavati sve dok metar ne dostigne maksimalnu vrednost. Samo radite drive-by na svemu i svačemu

Taktika dva

Pređite u pogled iz prvog lica sa Rugerom. Pucajte u auto dok ne eksplodira. Nastavite da pucate i uspećete da podignete haosmetar iako je auto već uništen.

"HOG TIED"

Rewards: \$4000

Objective: Povratite Mitchov bajk sa vrha Ammu-nationa.

Uzмите nekog od Angela ispred bara i pođite do Ammu-nationa u centru. Naturirajte ga i popnite se uz stepenice punom brzinom i preletećete toliko da doskočite na vrh Ammu-nationa. Čuvajte se neprijatelja jer vas vrlo lako mogu ubiti pa ubijte vi njih prvi. Kada ih regulišete pođite niz stepenice. Izbegavajte da primite metak i pobijte ih sve pa pođite ka najdaljoj garaži. Uzмите Mitchov Angel i ponovo nagazite uz stepenice. Kada ponovo budete na ulici pokušajte da vas ubiju sa njihovim Gang Burritosima. Dovesite Mitchovog Angela nazad u bar da bi preuzeli lovu.

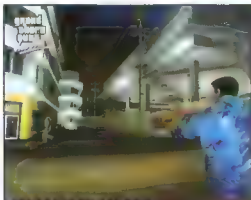
Posle "hog tied" misije Mitch će pristati da radi za Love Fist

"PUBLICITY TOUR"

Rewards: \$8000

Objective: Bezbedno dopremite Love Fist do koncerta na koji ide

Uhl Limuzina koju vozite je minirana. Bomba će eksplodirati ako budete vozili suviše sporo ili suviše brzo. Najbolje je da krenete ka glavnim putevima na kopnu jer su pravi. Love Fistu će trebati oko 2 minuta i 10 sekundi da demonira bombu tako da ćete morati da držite tempo toliko vremena. Pošto je bomba demontirana pođite ka pink tački da odbacite Love Fista na koncert.



MISIJE ATENTATI

Ove misije dobijate na govornicama širom grada. Podite ka najbližoj govornici da bi započeli neku od ovih misija

"ROAD KILL"

Rewards:\$500

Found: Javite se na govornici na plaži (Ocean Beach).

Objective: Atentat na pizza delivery momka

Hmmm, nadogodavac želi da smaknete Pizza boyja iz nepoznatih raloga. Imate vremensko ograničenje da to obavite. On radi na svojim isporukama a vi ga morate srediti pre nego što ih završi.

"WASTE THE WIFE"

Rewards:\$2,000

Found: Javite se na govornici Vice Point.

Objective: Ukokajte ženu.

Pratite talku da pronadete njen auto izlupajte je dok se ne zapali. Pošto ovo obavite morate se vrlo brzo udaljiti sa mesta zločina. Pare vas čekaju.

"AUTOCIDE"

Rewards:\$4,000

Found: Javite se na govornici blizu malla

Objective: Smaknite 5 članova bande širom grada.

Uzmite snajper i Uzi (bilo koje oružje tog tipa) i pratite plavu tačku. Imate ograničenje od 10 minuta za ovu misiju. Podite ka zelenom trouglu da bi pronašli svoju metu iznad table sa natpisom. Izvadite snajper i



nađite ga u glavu. Posle toga potražite zelenu tačku na radaru da bi locirali drugu metu. On će pokušati da pobjegne u svom Securicar u pa ga izblokirajte da ne može pobeći. Ako ga blokirate najbolje je da ga napunite olovom iz Uzija. Kada se auto zapali

on je gotov. Pratite zelenu tačku do svoje sledeće mete. Dvojica braće će početi da beže u svojim automobilima ako vas primete. Zato ih "snajpnite" pre nego što stignu da umaknu. Opet podite ka zelenoj tački da bi našli svoju sledeću metu u čamcu na vodi. Samo ga "zumirajte" u glavu i ne gubite vreme. Podite ka finalnoj zelenoj tački da bi našli poslednju metu na PCJ-600. Pojurite ga i smaknite, da bi uzeli keša

"CHECK OUT AT THE CHECK IN"

Rewards \$8,000

Found: Javite se na govornici na aerodromu

Objective: Snajpnite metu na aerodromu.

Uzmite snajper i gledajte ženu na stepenicama. Ona će vam pokazati metu. Pronadite ga snajperom u glavu i dobićete poklon u vidu dvojke wanted levela. Zgrabite kofer i podite u Ammu-nation u centru sa njim i zaraditi ste novce



"LOOSE ENDS"

Rewards:\$16,000

Found. Pošto ste završili misiju "The Shootist" javite se na govornicu iza Ice Cream Factory.

Objective: Pokupite kofer na vrhu Cherry Popper Ice Cream Factory

Pripremite armor i dobro oružje i udite u uličicu. Upućajte automobil iza kapije da bi eksplodirao i "poništo" ljude oko njega. Uzmite mašinku i hitro napucavajte kombine. Krećite se. Napucajte sve što vidite i idite na krov. Sredite trojicu pored kofera i uzмите ga. Sa koferom uskočite u helikopter i odletite do markera na aerodromu. Pošto sletite uzećete pare

PORNO IMPERIJA MISIJE

Da bi počeli ove misije podite ka Prawn Islandu i idite u filmski studio. Nabavite i dovoljno novca da ga kupite. Posle kupovine idite do pink markera da bi startovali filmsku karijeru

"RECRUITMENT DRIVE"

Rewards.\$1,000

Objective: Nabavite dve glumice za Steve Scottov film.



Pratite pink tačku da pronadete Candy Suxxxx. Ona pristaje da radi za vas ali morate eliminisati njenog agenta. On ostavlja par čuvara pošto popričate sa njom. Ignorišite ih podite za njegovim autom i uništite ga po svaku cenu. Pošto završite sa njim idite nazad po Candy. Nakon toga idite i pokupite Mercedes iz picerije. Pošto su obe sa vama podite nazad u studio da naplatite

"DILDO DODO"

Rewards.\$2,000

Objective: Distribuirajte vaš film bacajući fla-jere sa neba.

Pošto udete u pink marker podite iza filmskog studija da bi pronašli skimmera. Udite u njega i dignite se u vazduh (ne eksplozivom, ne!). Proletite kroz 12 markera da bi završili misiju i zaslužili te pare. Ali vodite računa o tome da vam je količina goriva ograničena pa pazite šta radite u vazduhu

"MARTHA'S MUG SHOT"

Rewards:\$4,000

Objective: Smestite Alexu konsteć Candy kao mamac

Pokazalo se da taj momak hoće da vam



zatvori snimanje filma. Morate mu smestiti pa idite do Sparrowa i startujte ga. Polebite i pratite limuzinu dok ne stigne do cilja. Podite na vrh WK Chariot hotela i ugledaćete Candy. Uzmite kameru u šake i snimite tri fotografije njega i Candy. Istog trenutka vam wanted level skaće na peticu! Vratite se nazad u helikopter i odletite nazad u studio sa takvim wanted levelom i zaradili ste.

"G-SPOTLIGHT"

Rewards.\$8,000. I 10,000 dnevno od ikonice filmskog studija

Objective: Preskoćite 19 čekpoinata da bi stigli

do spotlightha kojeg morate upaliti

Jzmite bajk i pođite ka tački na radaru Kada stignete vozite iznad stepenica i pođite ka lftu Kada dođete na najviši sprat nagazite i zlektite kroz prozor ka tački. Nastavite da ponavljate proceduru na preostalih 18 čekpointova Kada stignete do spotlightha pođite ka pink markeru i aktiviraćete ga.

Taktika dva

Ponovite priču oko penjanja do prozora sve do mesta kada treba da iskočite. Pucajte u prozor i padnite sa zgrade, ali ne na čekpoint. Onda uzмите helikopter iz Hyman Condoa i koristite ga da odlećite do čekpointa Na kraju izađite i prošetajte do malog markera da bi videli iznenađenje.

KUBANSKE MISIJE

Da bi počeli ove misije pođite do restorana u maloj Havani

"STUNT BOAT CHALLENGE"

Rewards:\$1,000

Objective: Prođite kroz 24 čekpointa pre nego što isteknu tri minuta.

Pođite nazad pored doka i uđite u speedera. Imate 3 minuta da prođite kroz sva 24 čekpointa Pazite na neželjene skokove i oštra skretanja. Uzetećete keš kada pokažete znanje za upravljačem



"CANNON FODDER"

Rewards:\$2,000

Objective: Ukradite drogu iz Haicanškog logora

Nabacite armor, Ruger i snajper Trebaće vam Kad mislite da ste spremni pođite ka pink tački na radaru. Opremite se snajperom pucajte u sve automobile dok ne eksplodiraju Nakon toga napucajte čuvarе pored automobila. Posle toga će se u blizini kapije



pojaviće još nekih pet čuvara koje ćete sreditи uz pomoć Rugera Pošto to obavite video sekvenca će vam pokazati snajperistu iznad zgrade. Opremite se svojim snajperom i "odaberite" ga. Iza toga desetak čuvara će se pojaviti ispred logora. Pobjite ih sa Rugerom. Ne zaboravite one iza čoškića Sada ste već blizu odredišta i nadjačani ste u vatrenoj moći. Pa pošto vam Kubanac kaže



da uzmete kombi, tako i uradite. Uđite u kombi sa drogom i hitro se izvezite napolje. Odvezite kombi do uličice iza Umbertovog kafea.

"NAVAL ENGAGEMENT"

Rewards:\$4,000

Objective: Ubijte Haicanе iz čamca i kupujete kofer.

Pošto stignete do doka, Rico će vas sačekati On će voziti dok vi pucate po svakom Haicaninu kojeg vidite. Kad uništite sve čamce neko će baciti granatu na čamac i Rico će stradati. Izbegavajte napade, pokokaјte Haicanе i kupujete oba kofera sa drogom. Dobićete wanted level tri, pa uskočite u auto i vozite se nazad do kafea po pare

HAITI MISIJE

Pođite ka vudu lutku da bi pronašli kolibu Auntie Poulet Uđite unutra da bi počeli bilo

koju od Haiti misija

"Juju Scamble"

Rewards:\$1,000

Objective: Prikupite 3 kofera sa drogom za "tetku".

Uđite u vozilo i pođite ka žutom trouglu Popnite se na krov zgrade i zgrabite kofer Čim to uradite dobićete wanted level dva a protivnici će vas napasti. Uskočite nazad u auto i pođite ka zelenoj tački da bi pokupili drugi kofer. Wanted level vam sada skaće na četiri Opet nazad do vozila i pođite ka konačnoj zelenoj tački. Pokupite i poslednji kofer i imaćete svih 5 zvezdica! Pažljivo i vrlo brzo vozite sve koferе do tetke Poulet da bi dobili svoju krakovicu

"BOMBS AWAY!"

Rewards:\$2,000

Objective: Obrišite sve Kubance sa dokova sa vašim avionom na daljinski upravljanje

Pa, pođite ka žutoј tački da bi pronašli Top-Fun! kombi. Uđite u njega i steći ćete kontrolu nad daljinski upravljanim avionom Možete baciti neograničeni broj bombi pritiskom da dugme, ali vodite računa o tome da imate samo tri aviona da eliminirate sve Kubance

Kad preuzmete kontrolu nad avionom odvezite ga do žute tačke. Preporučujemo da sreditе automobili sa nekoliko bombi Obavezno se postarajte da sreditе i makar jedan čamac. Sa drugim avionom je lako - samo izbombajte preostale čamce Poslednjim avionom izbombardujte preostale Kubance i osvojili ste svoj novac

"DIRTY LICKINS"

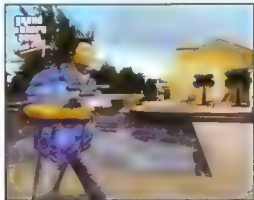
Rewards:\$4,000

Objective: Posmicaјte sve Kubance snajperom.





Podite ka zgradi odmah iza velikih nereda i popnite se na vrh stepenica. Uzmite adrenalinsku pilulu, izvadite vaš snajper i počnete da "pronalazite" Kubance. Potrudite se da gadate one sa strelcom iznad glave. Posle dosta nastradalih Kubanaca, stižu pojačanja. Obavezno uništite vozilo u kojem dolaze Kubanci. Pobjite sve Kubance i obavezno se postarajte da neki Haičani prežive da bi dobili svoje pare



Posle gornje misije možete kompletirati finalnu Kubansku misiju

"TROJAN VODOO"

Rewards: \$10,000

Objective: Dignite Haičanski logor u vazduh

Uzmite Voodoo i podite ka Haičanskom logoru. Uvezite Voodoo unutra (pustite vas da uđete). Kada ste jednom unutra, izbegavajte hite Haičana dok postavljate tri bombe u fabrici. Kada ste postavili sve bombe dobićete vremensko ograničenje od DESETAK sekundi da izađete napolje. Uhl! Ništa od prolaska kroz kapiju. Tako da podite pozadi ka stepenicama, popnite se uz njih i skočite sa zgrade da bi spasi živu glavu. Kada zgrada eksplodira pare su na račun

Ova misija podseća na misiju Tony Ciprianija

"Blow Fish!" iz GTA3. Evo slične ali malo lakšeg načina da pređete misiju. Uključite Voodoo i odvezite se do checkpointa, ali kada prođete kroz kapiju upotrebite Uzli (sve varijante su dozvoljene) da odradite drive-by po Haičanima koji vam čak neće ni uzvratiti. Kada stignete u fabricu gde vam je rečeno da podmetnete bombe, prvo pobjite sve u zgradi ali nemojte još postavljati bombe. Tek kada ste potpuno sigurni da je i poslednji Haičanin mrtav popnite se uz stepenice i postavite prvu bombu tamo. Onda otrčite na dole i podmetnite srednju bombu a poslednja treba da bude ona kod samog izlaza iz fabrice. Na ovaj način ćete značajno uštedeti vreme. Otrčite ili se odvezite Voodooom do kapije. Ona se neće otvoriti, ali nema nikog da vas napuca sada. Onda idite do krajnjeg levog ugla zida sa kapijom i počete video sekvencu

BOATYARD MISIJE

Da bi počeli sa ovim misijama morate kupiti pristanište na vrhu mape. Pošto ste ga kupili idite do pink markera da počnete misiju

"CHECKPOINT CHARLIE"

Rewards: Ikona za podizanje love

Objective: Prikupite sve pakete u vodi.

Jedino što vam možemo reći je da na skretanjima idete lagano a na rampama brzo

KAUFMAN CAB MISIJE

Kupite Kaufman Cabs da bi počeli sa taxi misijama.

"V.I.P."

Rewards: \$1,000

Objective: Pokupite VIPa

Imate jedan minut da se odvezete do Starfish



Islanda i pokupite VIPa. Ali kada pokušate da ga pokupite dolazi drugi taxi koji hoće da vam preotme muštenjari. Izlupajte ga i napucajte sve dok VIP ne pređe iz njegovog vozila u vašu. Onda ga odvezite na aerodrom da bi podigli novac

"FRIENDLY RIVALRY"

Rewards: \$2,000

Objective: Uništite tri konkurentna taxija

Pratite žutu tačku da bi našli jednog od taksi-ja. Izlupajte ga i radite drive-by sve dok ne eksplodira. Ponavljajte proceduru sa sva tri taksi-ja da bi uбили ta dva somića

"CABMAGEDDON"

Rewards: \$3,000 i \$5,000 dnevno ikonice Imovina i zebra taksi.

Objective: Preživite masovni napad. Podite do mesta gde treba da pokupite Mercedes. Ali zamao. Napašće vas taksi-či čim stignete na odredište. Počnite sa drive-by tehnikom ili minirajte auto da bi ih uništili sve ojednom. Ali kada ste završili sa njima stiže njihov vođa u zebra taksi-ju. Skačite i izbegavajte njegov taksi dok pucate u njega. Kada ste napucali i njega ostvarili ste dobar profit

Taktika dva podrazumeva da kada počne gungula nagazite na gas i počnete da vozite u krug oko ostalih taksista dok vremensko ograničenje od 60 sekundi ne istekne. Vrlo je verovatno da će se ostali taksi izlupati međusobno pa će vam biti mnogo lakše da sreditte zebra taksi.

MALIBU MISIJE

Da bi počeli sa Malibu misijama, kupite Malibu i uđite unutra. Uđite u marker pored stepenica da bi počeli sa misijama.

"NO ESCAPE?"

Rewards: \$1,000

Objective: Izbavite Cam Jonesa iz zatvora

Podite do policijske stanice. Obavezbedite sebi kvalitetno vozilo koje će vas čekati napolju. Uđite unutra i hitro idite levo i pokupite policijsku uniformu. Podite niz stepenice i upotrebite Keycard na vratima i videćete Cam Jonesovu ćeliju. Pridite joj i izvucite ga napolje. Posledica ovoga je da će čete odmah dobiti četiri zvezdice. Otpremite Cama nazad do njegove kuće i eto para.

"THE SHOOTIST"



Rewards: \$2,000
Objective: Ubedite Phil Cassidyja da vam se pridruži.

Podite ka centru do Ammu-nationa i uđite u pink marker da započnete pucnjavu. Moraćete da ostvarite bolji rezultat od Phila da bi zaradili njegovo poštovanje. Pucajte u male mete na kraju i uvek ćete pobediti. Pošto ostvarite bolji rezultat zaradite i keš i novog pripadnika tima

"THE DRIVER"

Rewards: \$3,000
Objective: Ubedite Hillary da vam se pridruži tako što ćete pobediti u trci.

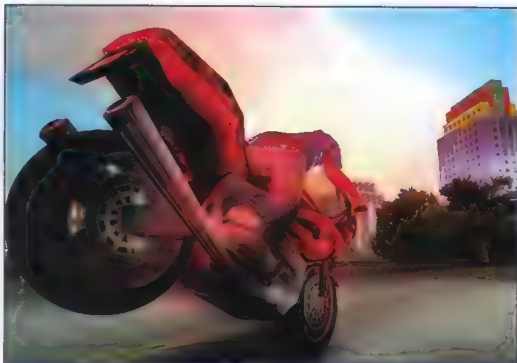
E ovo je jedna od najtežih misija u igri. Moraćete da se trkate sa wanted levelom dva. Nadaćete se da će Hillary imati sudar sa policijskim autom ili bilo kakvu drugu nezgodu jer će ovo biti jako ljuta trka. Ako budete imali sreće i Hillary upadne u saobraćajku imaćete mnogo bolje izgleda da pobedite. Kada konačno pobedite, opet ćete imati i više para i novog člana ekipe.

Taktika koja pobeđuje u ovoj trci podrazumeva da ga saterate u neki čošak iz kojeg ne može tako lako da se izvuče. Istrčite iz kola i izbušite mu gume. Nakon toga će biti znatno sporiji, otklizavaće i lupaće se mnogo češće. Dok ovo radite čuvajte se da i vaše gume ne stradaju od pandurskih meta-ka.

"THE JOB"

Rewards: \$30,000 i 10,000 dnevno od ikonice kao i posed.
Objective: Opljačkajte banku!

Uđite u taxi i odvezite se do banke. Pošto Hillary ode uđite u banku. Uđite u pink marker i dobićete odcu za pljačku banke. Uđite i videćete lepu banku. Phil će čuvati odstupnicu a Cam će ući i pokušati da opljačka banku. Podite uz stepenice sa Camom do sefa. Cam kaže da ga ne može otići, bi, da vam treba menadžer. Vratite se dole da bi dovukli menadžera sa sobom. Pošto otvorite sef dobijate tri zvezdice. Pucajte i pobijte sve pripadnike SWAT tima. Posle toga će se ispred pojaviti pink marker. Kada izadete napolje videćete masivnu SWAT blokadu. Uništite što više vozila možete dok Hillary ne dođe. Posle nekoliko sekundi Hillary stiže i pokušava da vas zaštit. Njega će ubiti a vi uđite u kola sa Philom. Vozite do tačke da kompletirate misiju i uni-



vate u zaradi.

PHIL CASSIDY MISIJE

Posle misije "The Job" možete početi bilo koju od Philovih misija tako što ćete otići do njega.

"GUN RUNNER"

Rewards: \$2,000 i nešto oružja
Objective: Otmite oružje sa kamiona.

Uskočite u Patriota i podite ka jednoj od žutih tačaka. Kada vidite kamion zudarajte ga dok kutije ne ispadnu na ulicu. Izadite iz vozila, pokupite oružje i uništite kamion. Učinite isto i sa sledećim kamionom a onda stiže pojačanje. Samo izbegavajte pojačanje i pokupite oružje sa dva preostala kamiona da kompletirate misiju. Možda najbolji način da završite ovu misiju je da konsultirate Hunter rakete, uzmete oružja i uđete u Huntera i uništite ih sve.

Taktika dva

Izlupajte prva dva kamiona dok kutije ne ispadnu. Nemojte ih uzimati još. Onda uništite ta dva kamiona. Ako vozači izadu napolje ubijte ih. Do sada je vaš Patriot dobro oštećen pa idite do Pay&Spray da ga sredit, a tek onda pokupite pakete. Kada to učinite stiže im pojačanje u vidu Uziya na mopedima. Možete i smaknuti ponekog. Onda vozite severno u centar po druga dva kamiona. Ponovite proceduru. Ako vam izbuše gume ili zapale Patriota idite do Hyman Condo garaže. Ostavite Patriota unutra. Izadite (dobro naoružani) tako da se garaža zatvori. Kada je otvorite Patriot će biti kao nov. Pokupite pakete, ako su pucači još živi pobijte ih. Onda pokupite keš. Samo se čuvajte pandura prilikom prikupljanja paketa ako imate wanted level

"BOOMSHINE SAIGON"

Rewards: \$4,000 i Philovu imovinu
Objective: Odvezite Phila do bolnice!

Phil je sebi razneo ruku. Morate ga odvesti do bolnice. Ali Boomshine koji ste uđali vam smeta da vidite. Philova energija će se pojaviti ispod vašeg wanted levela. Kada stignete do bolnice Phil kaže da su panduri u blizini pa morate ići kod hirurga u maloj Havan. Odvezite ga do tamo...

PRINT WORKS MISIJE

Kupite Print Works za ljutu sumu od 70,000 da bi počeli sa ovim misijama.

"SPILLING THE BEANS"

Rewards: \$2,000
Objective: Nabavite informacije od kapetana.

Prvo podite do Malibua da bi dobili neke informacije od Kent Paula. Nakon toga nabavite armor i podite ka čamcima. Popnite se na brod i čuvari će vas primetiti. Tamo postoji mnogo čuvara koji vas lako mogu ubiti. Popnite se na vrh broda i pobijte sve čuvare i postarajte se da vas čeka vozilo ispred broda. Kada izvučete informacije imaćete wanted level od dve zvezdice. Odvezite se pažljivo nazad do Print Worksa. Taktika bežanja podrazumeva da iskočite sa broda a nikako da silazite niz stepenice, kao i da što pre stignete do Pay&Spraya.

"HIT THE COURIER"

Rewards: \$5,000 i 8,000 dnevno od ikonice plus posed.
Objective: Ubijte kurira i preuzmite pošiljku.

Obezbedite armor i Ruger. Kada ste spremni podite ka čamcima i to brzo. Kada pobijete sve žene sa Rugerom, obavezno se potrudite da ubijete onu iznad. I obezbedite da teško vozilo blokira izlaz jer kada kurir uskoči u auto neće moći da pobjegne. Odradite koliko je potrebno drive-byova dok ne izađe iz automobila a onda je ubijte. Uđite u auto i uzмите pošiljku. Dobićete wanted level dva a onda se pažljivo odvezite do Print Worksa da bi završili i zadnju misiju u igri. **uzmete keš.**

Da više nikad ne vidite ovaj mrski natpis
pomoći će Vam **CHEATCODE S**

GAME OVER

THRUSTMASTER®

CHEATCODE

ELECTRONIC CHEAT CODE SYSTEM



- Oko 37000 šifara za više od 2000 igara za vaš PlayStation
- Kartiči kodova distribuirani sa CD-a. Nije Vam potreban bilo kakav hardware
- Kao bonus - memorijska kartica za snimanje pozicija i novih šifara i kodova

BeoSoft

Beograd • Gospodara Vučića 180 • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 710
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47 • Tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36 Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.G. Vavilon, 1 sprat, Građevno Šetalište BB, 032/222 026

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

APE ESCAPE 2

Igraj kao Spike:

Uspešno završi igru nakon pronalaženja svih 297 majmuna. Označi "New Game" u glavnom meniju i zatim pritisni **LI** + Start da bi igrao kao Spike iz originalnog, prvog dela Ape Escape



BLACK AND BRUISED

Svi bokseri: Ukucaj MIKE TYSON kao ime

Sve arene: Ukucaj LENNOX LEWIS kao ime

God mod: Ukucaj MUHAMMAD ALI kao ime.

Big head mod: Ukucaj DAVID TUA kao ime.

Nemi CPU bokseri: Ukucaj JESSICA MELTON kao ime

Gassy boxers: Ukucaj ADAM GARDNER kao ime



Bori se kao robot za vežbanje: Uspešno dovrši training mod

Alternativni kostimi: Uspešno završi "Boxers Life" mod sa bokserom da bi otključao nov kostim za taj karakter

Obnavljanje energije: Brzo pritisni X za redom nakon udarca da bi povratio malu količinu energije i smanjio šanse za nokaut od strane protivnika

Otključaj Intercontinental Mod: Udi u Setup, zatim u Cheat Codes, i pritisni sledeće tastere: Start, X, X, X, O, O, O, **■**, **■**, **■**, Start

Otključavanje života svih boksera: Udi u Setup, zatim u Cheat Codes, i pritisni sledeće tastere: Start, X, **■**, O, **RI**, X, **■**, O, **RI**, Start.

Otključavanje svih boksera: Udi u Setup, zatim u Cheat Codes, i pritisni sledeće tastere: Start, X, O, **■**, **■**, **RI**, **RI**, **■**, O, X, Start



Dupla brzina: Udi u Setup, zatim u Cheat Codes, i pritisni sledeće tastere: Start, **RI**, **RI**, **RI**, **RI**, **RI**, **RI**, **RI**, **RI**, **RI**, Start.

Neranjivost za boksera 1: Udi u Setup, zatim u Cheat Codes, i pritisni sledeće tastere: Start, X, X, O, O, **RI**, **RI**, Square, Square, Start.

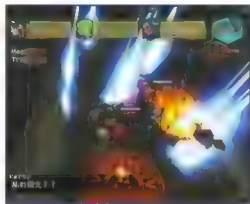
BREATH OF FIRE V / BREATH OF FIRE V: DRAGON QUARTERS



Restartovanje: Restartovanje otključava oblasti koje na početku igre nisi mogao da obideš. Međutim, što više restarta, teži su protivnici od početka. Ukoliko nisi nakupio dovoljno veština, magija i oružja, lako se možeš zaglaviti u takvoj situaciji

Mrtva tela: Ukoliko pronađeš mrtvaca, proveri ga. Neki od njih mogu imati veoma korisne stvari koje možeš poneti.

Laki skilovi (veštine): Ukoliko si već kupio-



vao u "Ant" selu, i dosta prešao igre, restartuj sa svim itemima koje trenutno imaš kod sebe i nastavi konstantno borbu. Ukoliko se budeš dovoljno borio, prodavnica će imati nove "veštine" (skilove) koje mogu biti korisne. Neophodno je da nabaviš "Nina's Fire Blast" i "Ice Blast spells" uz "Ryu's Status Effect" napade

Lakša pobeda: Upotrebi sledeći trik za lakšu borbu nakon napada rendžera posle "Ice" nivoa. Ukoliko si bio pametan i nisi upotrebio Dragon Change u toku laganih bitaka, onda imaš šansu za uspeh. Pobeđi prvi talas napada bez prelaska u "dragon" formu. U drugoj bici suočiš se sa mašinom. Za nju upotrebi "Nina's Fragball spell". U poslednjoj borbi suočiš se sa komandirkom. Ovo je teška bitka. Ona napada snažno i brzo. Predi u "Dragon" formu, pobij njene partnere, pa tek onda nju. Kada bude umrla, ispustiće veoma dobar mač za Ryu

Pomaganje prodavcu - U toku igre, susrećeš čoveka koji će hteti da unapredi svoju prodavnicu oružja. U zavisnosti od toga koliko mu daš, prodavnica će biti bolje snabdevena:

- 1-100 - Osnovno oružje
- 101-500 - Osnovne veštine
- 501-1 000 - Bolje oružje i neke veštine
- 1.001-2.000 - Bolje veštine i više itema i skilova
- 2 001-2 500 - Mega heal kitovi po nižim cenama
- 2.501-3.000 - Veliki izbor dobrog oružja, itema, skilova, štitova i mini igra
- 3 001-5.000 - Odlično oružje za Lin, a slabo za Ryu i Ninu, i dobri spelovi (magije) za Ninu
- 5.001-10.000 - Veliki izbor odličnog oružja,



skilova, spelova, stat
increaser-a, armora, itema, ali bez mini igre.

Bosch kombo-I:

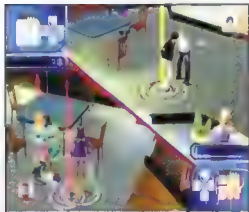
- Twin Wake: Sideslatch + Lion Smash

Ryu kombo-I:

- X Slash: Sideslatch + Verticals slash

Lin kombo-I:

- Blind: There! + Stay There! + Steal: Greetings
+ C'mere!



THE SIMS

Cheat meni i varanja:

Da bi dobio meni za varanje, u glavnom meni-
ju pritisni istovremeno sva četiri (R1, R2, L1,
L2) tastera

Iz cheat menija možeš ubaciti sledeće šifre:

MIDAS - Otključava sve igre za dva igrača, sve
zaključane objekte i sve
zaključane skinove.

FREEALL - Čini da svi objekti koštaju 0
simoleana



PARTY M - Otključava Party Motel u modu za
dva igrača

SIMS - Otključava "Play The Sims" mod bez
prolaska kroz "Get a Life
Dream House".

GOAPE - Besplatan "Monkey" sluga

Life Of Crime poziv - Spreči lopova da
pobegne iz "Get A Life" moda da
bi otključao "kriminalnu" putanju igre u svim
modovima.

Uzmi 99.999 za 2 minute: - Udi u "build"



mod i napravi prav zid koliko
god možeš dugačak. Zatim na obe strane zida
stavi najsкупље tapete.
Sada prodaj jednu stranu zida (kada pušiš ■,
nastavi da ga pritiskaš iz
početka), primetićeš da ti se novac povećava
za oko 340 dolara svaki
put kada pritisneš ■. Sada možeš imati 99.999
dolara.

Zadobijanje "zabavnih" i social nivoa:

Preskoči posao svakog drugog
dana do tačke kada te pozivaju na razgovor, ali
ne dobijaš otkaz. Kada
si kod kuće, pozovi prijatelje i igray bilijar ili
druge društvene igre.

Otključavanje moda za dva igrača:

Na početnom ekranu pritisni (R1, R2, L1, L2)
u isto vreme da bi dobio cheat
meni
Ukucaj **MIDAS** i pritisni "done".
Pokreni "Get A Life" mod.
Udi u "Hot Tub" sa devojkom.
Pritisni "Start"



Izaberi "Quit"
Izaberi "Just Quit"
Sada je otključan mod za dva igrača.

Skryeni objekti i modovi: - Radeći navedene
stvari, možeš otključati
objekte:

Aroma Machine: Kada prvi put uspešno
napraviš ručak.
Chairmaster Vanity Table: Popravi televizor
nakon što ga Morn polomi u
prvom poglavlju (Chapter 1).
Elektronski kontrolni sistem za insekte
Nadogradi cenu kuće u drugom
poglavlju (Chapter 2).
Domar: Popravi sve u kući u drugom poglavlju
(Chapter 2).
Služavka (devojka): Očisti i pospremi celu kuću
u drugom poglavlju
(Chapter 2).
Motel u modu za dva igrača: Napravi razuz-
danu žurku u trećem poglavlju
(Chapter 3)
Muzej u modu za dva igrača: Pozajmi 800
Simoleona od Mom-a u prvom
poglavlju (Chapter 1)
Perspiration Executive Treadmill: Nadi posao
u prvom poglavlju
(Chapter 1)
Strip Poker Table: Dođi do unapređenja ti
poslu (nivo 4) u trećem
poglavlju (Chapter 3)
Teppan'Yaki Table: Dođi do unapređenja ti
poslu (nivo 3) u drugom
poglavlju (Chapter 2)
Vanity Mirror: Popravi televizor nakon što ga
Morn polomi.



Laki "skill"-ovi - Isteraj porodicu iz kuće. Kada
se ovo dogodi,
njihovo raspoloženje će naglo skočiti: kada se
iseli iz kuće. Kada uđeš u
kuću, studiraj, radi itd..

Zadržavanje dece kod kuće da ne idu u školu:

Ukoliko ne želiš da ti
dete ide svaki čas na autobus zbog škole,
postavi dete na sred puta gde
autobus čeka decu. Autobus se neće pojaviti i
dete neće otići u školu.

Zadržavanje gostiju i poboljšavanje tvog socijalnog statusa:

Napravi žurku. Kada ti pristignu gosti, uvedi ih
u kuću. Pauziraj igru i udi u
"build" mod. Gde god su vrata za izlaz zamenj
ih zidom. Vрати se
nazad u igru. Pošto gosti ne mogu da izađu iz
kuće, nastaje luđa žurka
Sada možeš razgovarati sa bilo kim o čemu



hoćeš i oni neće otići, eventualno ćeš se sa nekim i smuvat. Takođe možeš kupiti i par kreveta ukoliko se neko umori

"Brže" presvlačenje: Kada Sim počne da se presvlači, pauziraj igru sa **[L1]** Za to vreme će se Sim presvući, a igra će biti "zamrznuća"

Brže postavljanje tapeta i tepiha: Drži **[L1]** **[R1]** i pritisni **[L]** u isto vreme

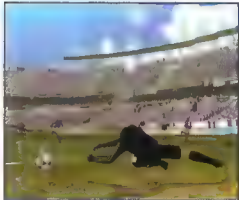
Vanzemaljska otmica - Kupi teleskop i dugo ga koristi. Tvoj Sim će biti ošet i nestaće. Nakon par sati će se vratiti sa crugačijim karakteristikama (stats)

THIS IS FOOTBALL 2003

Neograničen novac za svaku sezonu: Pritisni Desno(2), Levo, Gore(3) u glavnom meniju. Zvuk će potvrditi tačan unos koda. Ponovi ovaj kod da bi isključio njegov efekat.

Neograničen novac za jednu sezonu: Pritisni Gore(2), Dole, Levo, Desno, **[L1]** u glavnom meniju. Zvuk će potvrditi tačan unos koda. Ponovi ovaj kod da bi isključio njegov efekat

Neograničen "skill" (veština) kod timova koje si sam kreirao: Pritisni Gore(2), **[R1]**, **[L2]**, Gore, **[L1]** u glavnom



meniju. Zvuk će potvrditi tačan unos koda. Ponovi ovaj kod da bi isključio njegov efekat

Semi Profesionalni timovi: Pobedi Semi Profesional Ligu u "career" modu

Školski timovi: Pobedi Školsku ligu u "career" modu.

Evropski All-Stars tim: Osvoji Euro Kup da bi otključao European All-Stars tim

Afrički All-Stars tim: Osvoji African Kup da bi otključao African All-Stars tim

Asia/Oceania All-Stars tim: Osvoji

Asia/Oceania Kup da bi otključao Asia/Oceania All-Stars tim

Severnoamerički All-Stars tim: Osvoji American Kup da bi otključao American All-Stars tim

Južnoamerički All-Stars tim: Osvoji Južnoamerički kup da bi otključao južnoamerički All-Stars tim.

Svetski All-Stars team: Osvoji Svetski kup (Jules Rimet) trofej da bi otključao svetski All-Stars tim

Timewarp timovi: Osvoji Timewarp Kup da bi otključao od 50's Madrid do 70's Highbury timove. Osvoji Timewarp ligu da bi otključao od 70's Liverpool do 90's Marseille timove

Jungle stadion: Osvoji South American Kup pod "amateur" setovanjem težine

School Field stadium: Osvoji Asian Kup pod "amateur" setovanjem težine



School Pitch stadium: Osvoji American Kup pod "amateur" setovanjem težine

View credits: Pritisni **[L2]**, **[L1]**(2), **[L3]**(3) u glavnom meniju.

Farm sounds: Pritisni **[L1]**(2), R2, Gore, Dole, Desno u glavnom meniju

Fast announcers: Pritisni **[L2]**, R2, **[L1]**, R2, **[L3]**, R2 u glavnom meniju.

FMV sequences: Pritisni **[L2]**, **[L1]**(3), **[L3]**(2) u glavnom meniju.



PRIMAL

Ko... ko
pet... tus
ma... da
bi... va
(M... od
"A... ni
le...
da...
da...
Ne... u
ek... la
pri... m
ul...



Be... u
po...
tis...
U...
izi...

Al...
AS...
AL...
CH...
DEM...
FUN...
M...
M...
PSY...
SE...
SNOW...
SU...

O...
A...

K...
to...
M...
de...

P...
U...
o...

T...
po...
Vi...



Pokupi 6 kaveza da bi podigao nivo maksimalne količine energije. U toku igre, ovo možeš učiniti do 10 puta.



Pokušaj da pokupiš dragulje i ostatke dok "trošiš" specijalno odelo. Ovim putem, poeni se umnožavaju duplo. Borbeni oklop se duže "troši", pa koristi njega da bi zaradio maksimalan broj poena kada sakupiš dragulje na većim distancama, ali generalno, upotreba svakog odelu udvostručuje bodove

Postoje dva bonusa koja možeš upotrebiti za povećanje poena - jedan je plava buba koja se tiho skriva u delovima nivoa koji se ne primećuju iz prve. Rayman treba da je pronađe iz prvog lica i gleda u nju neko vreme

RAYMAN 3

Rayman 2-D Madness mini-Igra

Sakupljaj dragulje tokom igre da bi zaradio 6000 poena i otvorio je.

U ekranu za odabir itema, drži **R2** + **L2** dok pritiskaš. , , , Gore, Levo, Dole, Desno.



Paузирaj misliju. Sada upotrebi kontroler utaknut u drugi port. Drži **LI** i **RI**, pritisni Desno, Desno, Levo, Levo. 100 poena će biti pridodato tvom skoru

Pauziraj misiju. Upotrebi kontroler utaknut u drugi port i pritisni Desno, Desno, Levo, Levo Sada, dok budeš igrao, bićeš u mogućnosti da pratiš trenutni skor i vreme.

U naslovnom ekranu pritisni: **L1**, **R2**, **L2**,
R1 Desno, Levo, L3, R3.

Završi igru jedanput sa Rikimaru i jedanput sa Ayame da bi otključao Tesshu

Ukoliko čučneš u izvor vruće vode, obnoviće ti se zdravlje.

[illegible]

УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ

ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака попушена цигарета скраћује живот за седам минута!
Замислите на тренутак:

То је **седам минута** прве љубави!

То је **седам минута** финала меча за првенство света!

То је **седам минута** рађања новог живота!

Ако не угасите цигарету, све ово ће проћи без вас.
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

**ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!
ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!**



Министарство здравља
Републике Србије



web

hosting

Standard Web hosting ponuda

Za samo 1000 dinara godišnje:

- Prostor na disku 100 Mb
- Saobraćaj 50 Gb mesečno
- Tehnička podrška 24/7
- POP3, webmail, forwarding
- Statistike poseta (webalizer)
- PHP3, PHP4, CGI script,

tel: 011/3065 332
prodaja@vhost.verat.net

<http://hosting.verat.net>





TERMINATOR 3

Premijera: 23. JUL 2003



Uloge:

Režija:

Premijera:

Arnold Schwarzenegger, Nick Stahl, Christine Loken i Clare Deane

Jonathan Mostow

Sve centar 23. JUL 2003

Reklo je: "I'll be back" i podržao reč. Nakon jedanaest godina metalni gost iz budućnosti opet je s nama. U Terminatoru III: Rise of the Machines ("Terminator 3: Polovna Mašina"), najskupljem filmu u istoriji, imaćemo priliku da vidimo mnogobrojna iznenađenja. SCHWARZENEGGER se do sada borio sa teroristima, vanzemalcima, super-junacima i samim djavolom, ali najveći izazov biće mu nerveška plavuša. Režije se ovaj put prihvatio JONATHAN MOSTOW (U-571) i sigurno mu nije bilo nimalo lako da nastavi tamo gde je stao JAMES CAMERON. Film će u Americi biti premijerno prikazan na njihov najveći praznik - Dan nezavisnosti, a vrlo ubrzo nakon toga ušermaće i bioskopske dverane širom sveta. Do tada - budimo strpljivi!

Prošla je cela dekada od kada je Džon Konor (Mark Stal) pomogao da se čovečanstvo spasi od masovnog istrebljenja. Sada, Konor živi kao beskućnik, bez novca i posla. Ne postoji nikakav trag o njegovom postojanju. Skynet - visoko razvijena mreža mašina koja je već jednom pokušala da ga ubije i povede rat protiv čovečanstva ne može da mu udje u

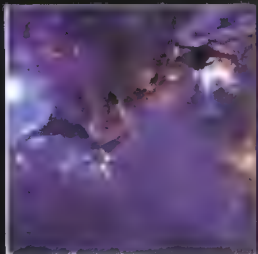
trag. Sve dok...
...se iz senke budućnosti T-X (Kristina Loken), Skyneteov najsofisticiraniji Kiborg, ne pojavi u sadašnjosti kako bi obavio posao koji njegov predhodnik T-1000 nije završio. Ova mašina je nemilosrdna isto toliko koliko je prelep njen ljudski oblik.

Konorova jedina nada za opstanak je Terminator (Arnold Švarceneger), njegov davni misteriozni ubica. Zajedno, moraju pobediti superiornu T-X i sprečiti Sudnji Dan...ili se suočiti sa apokalipsom i nestankom civilizacije koju znamo.

"Terminator 3" je treći nastavak holivudske priče koja se premijerno pojavila 1984. godine prikazivanjem filma "Terminator". Prepoznatljiv humor i eksplozivna akcija svrstavaju "Terminatora 3" u nove električno poglavlje serijske sofisticirane mitologije. Arnold Švarceneger reprizira svoju sjajnu ulogu Terminatora uz Nika Stala, Kristanu Loken i Kler Dejns. Sten Vinston se vratio da i u ovom delu nadgleda animaciju i efekte šminke, dok je vizuelne efekte ponovo producirala ILM. Scenario su napisali Džon Brankato, Majkl Feris i Teđi

Saražan koji je baziran na priči Džona Brankatoa, Majkla Ferisa i Džonatan Mostova.

Nikad do sad za snimanje jednog filma uložena tako impresivna svota: 170 miliona dolara! T3 se po budžetu može uporediti jedino sa filmovima: "Titanik" i "Waterworld".





NOVI METALNI ARMI

Ono što je definitivno novo su vizuelni i specijalni efekti. Tim koji je dobio Oskara za svoj rad na filmu T2, ponovo se sastao i svoj rad doveo na novi nivo. "Osnovna misao je bila da uradimo nešto što ranije nije viđeno", kaže FX čarobnjak Sten Winston, koji je kreirao originalnog Terminatora. "Terminator je bio prekretnica sve dok smo mogli da uvodimo animiranu elektroniku i robotiku. T2 je postao oličje za efekte likova i robota i mešavinu žive akcije sa CGI, tako da je T3 morao da to prevaziđe. To je ono što planiramo da uradimo."

Svaki film počinjemo sa idejom: "šta da uradimo da bismo prikazali ono što niste videli u Terminatoru?" Zato ćete videti Arnolda na kraju ovog filma, kakvog ga nikada niste videli. Imamo T-X i nju morate videti potpuno novu. Morali smo da kreiramo nekoga za koga biste pomislili da može da sredi Arnolda - ali u obliku lepe žene. Siguran sam da će vam se svideti T-X."

Sa tako velikim filmom kao što je T3, ne iznenađuje činjenica da je Mostov angažovao Džordž Lukasovu FX kuću ILM da se pobrine za G efekte. Sa 300-500 CG snimaka, supervizor za vizuelne efekte, Pablo Helman (nominovan za Oskara za film "Napad klonova") je uradio veliki posao. Morali smo da spojimo praktične stvari koje je uneo Sten Winston - sve makete robota - do digitalnih maketa', nastavlja Helman. "To je zaista bio veliki izazov."





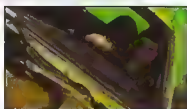
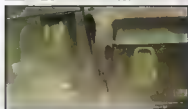
VAN DAMME

DERAILED

IZBAČEN IZ KOLOSEKA (DERAILED)

Žanr: Akcija
Trajanje: 90 minuta
Glumci: Jean-Claude Van Damme, Tomas Arana, Laura Elena Harring
Režija: Bob Misiorowski

Voz smrti je otež od strane terorista koji su uspjeli da ukradu biološko oružje i da ga sakriju u vozu koji putuje kroz istočnu Evropu. Među otežim putnicima su i tajni agent Kristof (Žan Klod Van Dam) i lepa Galina (Laura Elena Harring), čije zanimanje je - sofisticirani lopov. U trenucima kada teroristi pokušavaju da aktiviraju biološko oružje Kristof preuzima stvari u svoje ruke boreći se za spas otežih putnika i pokušavajući da spreči širenje smrtonosnog virusa koji prethodi da uništi čovečanstvo.



GROZNICA SUBOT- NJE VEČERI (SATURDAY NIGHT FEVER)

Žanr: Triler
Trajanje: 114 minuta
Glumci: Travolta, Karen Gorney
Režija: John Badham

John Travolta se pojavljuje u zavodljivoj inteligentnoj ulozi lokalnog disko kralja. Jednom nedeljno, nakon napornog šestodnevno rada u bruklinskoj prodavnici boja Ton (Travolta) nabacuje na sebe neizbežnu Brut kolonjsku vodu, oblači cvetnu košulju, belu disko odelo i cipele za ples, ritualno se spremajući za Groznicu subotnje večeri.

Pod uticajem Stefani, njegove sofisticirane plesne partnerke, kao i starijeg brata, razočaranog sveštenika bez iluzija, Toni počinje da preispituje svoj način života i svu ograničenost svojih životnih šansi.

Odlične plesne tačke i muzika poznate grupe Bee Gees čine ovaj film zanimljivim i besprekornim barometrom generacije sedamdesetih.

Vreli pozdrav iz mega vrele redakcije Bonus-a (kvrugu, gde je ta klima?). Za ovaj mesec smo vam spremili mali serijal igraćaka koje vam mogu doneti tone silne zabave. Za reku vam predlažemo Racing Hovercraft, za more Sea Tiger podmornicu a za generalno plašenje starijih, sujevernih penzionera, preporučujemo Solar Airship. Za one koji su prepuni stajanja tu je Superplexus, dok za opuštanije varijante imate i mobilni bilijar.

JEDI LIGHTSABER



Ime proizvoda: Jedi Lightsaber
Cena: \$33.00

Dizajn: 8
Praktičnost: 9
Cena/kvalitet: 9
Ocena: 93%

Davno, davno u galaksiji dalekoj stvoreno je moćno oružje za najbolje ratnike Univerzuma... Laserska sablja

Nema klinca koji je gledao popularni serijal Star Wars a da se nije napržio na izgled i zvuk laserskih sablji moćnih Džedaja. Sada više nema potrebe da se mlatite drvenim štapovima i proizvodite taj tako cool zvuk dok uz pomoć drugara oslobađate još jedan lokalni park od zlih sila Dart Wadera.

Ovo sjajno dizajnirano oružje je bez sumnje najbolja igračka koju je kompanija Lucas Arts promovisala na plodnom serijalu Star Wars. Osetićete momentalno moć Sile koji struji kroz vaše vene čim uzmete ovo čudo u ruke. Ko može da dokaže moć nekakvih blastera kada vi kao primer možete navesti Ben Kenobi-ja, Qui-Gon Jinn-a, Darth Maul-a ili Luca Skywalker-a, koji su uspešno koristili ove smrtonosne bebece

Možete izabrati sablju plave boje u stilu Obi van Kenobija ili crvenu u stilu dart Wadera. Na dšci možete uneti sopstvenu šifru tako da nikako niko izli Sile ne može da zloupotrebi vaše oružje. Takođe možete podesiti jačinu zvuka koje sablja proizvodi i time potpuno preoblikovati zaslanske zla. Konstatirajte: ovo je me Mira, ostanite na Star Warsu i uživajte da zaboravim - MAY THE FORCE BE WITH YOU

SUPERPLEXUS



Ime proizvoda: Vectron Blackhawk
Cena: \$ 140

Dizajn: 10
Praktičnost: 9
Cena/kvalitet: 10
Ocena: 98%

I ranije su pravili Leteći tanjiri na daljinsko upravljanje, ali tek sada sa ovim Vectron Blackhawk modelom možemo reći da je tehnologija igranja blizu svog zenita. Prva prednost ovog modela nad ne samo NLO-ima već nad svim letećim igračkama je ta što ima autopilota. To znači da ga možete pustiti da se vrti u vazduhu i praviti se da ste zbunjeni poput svih prisutnih ljudi. Druga prednost je ta što ova igračka ne može lako da padne i pokvari se. Sama arhitektura tanjira je takva da se on rotira kompletno oko svoje ose, pa mu ni ne trebaju razni žiroskopi i motori (koji bi samo trošili baterije). Upravljač je napravljen kao analogni džojstik za neku konzolu tako da će to biti olakšavajuća okolnost za konzolaze. Kontrole su savršeno precizne tako da uz dosta vežbe možete aterirati ovo čudo na vrh antene zgrade prekoputa. Možete podesiti uređaj na letenje u enterijeru (ograničena brzina) i eksterijeru (možete uključiti opciju Boost pri kojoj će mali tanjirić dobiti poprilično veliko ubzjanje, pri čemu se savetuje da to radite na VEOMA OTVORENOM I ŠIROKOM prostoru). Takođe, možete dokupiti mali displej koji se kači na tanjir. Možete otkucati poruku od maksimum 30 slova. Možete poslati ovo čudo kod komšije i pozvati na basket ili upozoriti istog da smanji preglasnu muziku. Možda smo svedoci početka novog načina komuniciranja? Šalu na stranu, ova igračka zaslužuje svaki cent svoje cene (140 \$ nije malo, ali za ovakvo čudo sa garancijom od 1 godine se definitivno isplati). Vertikalno uzletanje je velika prednost (naročito u gradu), a ostavlja i veliki utisak na kince sa aviončićima, nedoraslim za vaš moćni-intergalaktički-vanzemaljski leteći tanjir. Skoro nije izašla bolja igračka na Zemlji, a koliko znamo, ni na drugim planetama.

MOBILIJAR

TV MOBILIJAR

GLEDAJTE:

TV YU INFO

ponedeljak 17:30

utorak 14:30

SIEMENS

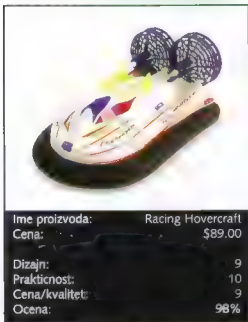
urednik i voditelj Lale Marković

projeccija i Marketing

011 33 44 290

NAJBOLJE IZ 2003 GODINE

RACING HOVERCRAFT



Automobilčići na daljinsko upravljanje jesu veoma zabavni, ali ako volite da probate malo drugačije stvari, Racing Hovercraft je fantastična stvar za vas. Ova bebića ne samo što lebdi iznad zemlje, već lebdi i iznad vode, leđa ili snega! Zamislite samo da sedite na obali neke reke i vozikate ovo čudo plašedi patke, ribe i same ribare dok klinici sa nejakvim brodićima i gliserčićima ljubomorno pokušavaju da vas preteknu!

Kako funkcionise? Postoji usisni ventil koji uvlači vazduh u kompresor i zatim ga izbacuje na donju stranu i time stvara jakstak vazduha na kome Racing Hovercraft lebdi. Na zadnjem delu mašinerije, postavljena su dva propelera kojima vi upravljate i zadajete brzinu i ugao po kom će Racing Hovercraft lebdeći.

Ono što čini ovu napravu tako zabavnom jeste to da ga u sred zime možete voziti preko zaleđenih površina. Samo pazite da vam se baterije ne potroše dok je vozilo udaljeno od obale jer ćete morati da se upustite u opasnu avanturu dok ga povratite (zato ga jednostavno možete vozikati po kopnu ili u svojoj kancelariji).

Mana ove igračke jeste činjenica da bukvalno guta baterije. Obične baterije koje možete kupiti na svakoj trafici će vam trajati do 20 minuta zato što sva tri motora koriste ove baterije istovremeno. Ali ne brinite se da će se on jednostavno srušiti kad istroši sve baterije. Polako će usporavati i na kraju će stati ali će i dalje lebdeći da bi ste mogli da ga uzmete (ako je na vodi). Par upozorenja za kraj - ne treba ga puštati iznad mora (slane vode uopšte) jer kada se vlaga osuši, so koja ostane na motorima može ga oštetiti. Ne treba ga voziti iznad previše kamenitog predela jer se može oštetiti donji propeler.

Uz njega dobijate daljinski upravljač, mali paket punjivih baterija, sam uređaj, knjižicu sa uputstvima i sat beskrayne zabave. Veličina mu je 38 x 26 cm, max brzina 20 km/h (ako ga sve vreme vozite na maksimalnoj brzini baterije će vam trajati svega 13 minuta).

SEA TIGER



Sada vam predstavljamo još jedno malo čudo za ljude koji vole dobru zabavu. Sea Tiger je najnovija minijaturna podmornica za istraživanje dubina reke, mora ili vaše tako drage kade. Sea Tiger je specijalno otežan tako da lako može zaroniti i izroniti velikom brzinom. Sada komotno možete najunti jato riba upravo u vašu pecarsku mrežu!

Sea Tiger sigurno ne može da "svari" 20,000 metara dubine ali zato može da dogura do sasvim dovoljnih 4 metra dubine. Ono što je sjajno je to da je ne samo podmornica voodoporna (naravno) već je i sam daljinski takode voodoporan! To znači da vas neće raspaliti stuja u kadi i znači da (za one iskusnije) možete roniti uporedo sa svojom podmornicom!

Dodatno možete dokupiti farove (savršeno za one najzanimljivije mračne kutke dna reke), malu sirenu koja plaši ribice (služi i za lociranje podmornice) i malu kameru!!! Ovaj detalj unosi takvo osveženje na tržište igraćaka da zaista treba čestitati proizvođačima. Uz kameru dobijate i mali displej (veličine ekrana Game Boy-a), koji naravno nije voodoporan tako da ćete morati da ga koristite sa suvog. Koristi standardne baterije (nisu u paketu), veličina je 16.5 x 11.5cm

SOLAR AIRSHIP



"Čoveče, pa to je najveći koji sam videla u životu!" U redu, ona priča o tvom Solar Airship-u, ali ti ne moraš to tako da predstaviš drugim ljudima. Solar Airship je najveća leteća igračka ikada proizvedena. Dugačak je 8 metara (7!) i na nebu izgleda prosto neverovatno.

Sada ste sigurno pomislili da biste umrli da pokušate naduvavanje balončine od 8 metara. Ne brinite, jer kako mu i samo ime kaže, Solar Airship se naduvava na sunčevu svetlost! Materijal od kog je napravljen Solar Airship je ultra laki mat-crni film, sve što treba da radite je da ga držite otvorenog i hodate brzo dok se ne napuni vazduhom. Film absorbira toplotu, zagreva vazduh koji je lakši od hladnog/vazduha i samim tim balon će poleteti! Funkcionise poput pravog balona na topli vazduh samo što koristi prirodno zagrevanje umesto gasa. Ako biste imali dovoljno dugačak kanap mogao bi da leti na 2 km od zemlje!

Zamislite reakcije ljudi kada vide ogromnu kobasicu koja opušteno lebdi iznad grada! Uz njega dobijate konopac (ojačan naravno) dug 120 metara, držač sa automatskim namotavanjem, potpuno uputstvo i mali paket boja sa kojim možete ošlikati svoj balon i plašiti ljude u solitima.

POOL TABLE



Ime proizvoda:	Pool Table
Cena:	\$15.00
Dizajn:	8
Praktičnost:	10
Cena/kvalitet:	10
Ocena:	95%

Partija snooker-a ili klasičnog bilijsara uz par pića, prijatno društvo ili dobru muziku nikako ne može da dosadi. Ali zašto plaćati bilijar u nekoj preko leta znojavoj, zaugušljivoj buvari (gde je većina stolova kriva), kada to možete uraditi u kući, u vikendici najboljeg druga uz roštilj (i žene(i) tipove!)). Uostalom koji kafić ili buvara radi u 11 pre podne?

Svi su oduvek želeli da imaju svoj bilijsari sto, ali najčešće je problem bio ili u nedostatku prostora (retko) ili u nedostatku finansija (veoma često). Sada je i to ostvarljivo. Ovaj sto za bilijar može da se za tren namontira na vaš kuhinjski ili radni sto. Veoma lako se raspakuje a da bi se dobilo na prostoru, loptice kada upadaju u rupu, ustvari upadaju u nogu samog stola (ako ste zbunjeni pogledajte sliku). Sto može lako da se nosi na plažu, piknik ili do komšije. Sama armatura stola, iako izgleda slabašno, je veoma, veoma stabilna, tako da neće doći do klackanja. Ovaj bilijar je proglašen za najbolji model mobilnog bilijsara 2002 godine.

Set uključuje dva štapa za klasičan bilijar, dva štapa za snooker, trougao za nameštanje loptica, set snooker loptica i set 8 ball (klasičnih) loptica, poprilčno kvalitetnu knjižicu sa pravilima za obe igre (mada je tu uvek varanje) i dodatne krstaste štapove. Veličina je 656 x 366 x 180 (visina) mm a težina 1,7 kg. Možda uspete i da povratite uloženi novac ako se kladite sa slabijim protivnicima (he, he...).

SUPERPLEXUS



Ime proizvoda:	Superplexus
Cena:	\$ 30
Dizajn:	10
Praktičnost:	9
Cena/kvalitet:	9
Ocena:	97%

Proketo zarazno. Umrećete s njim u ruci. Garantovano.

Superplexus po imenu deluje kao neka stara igra sa Atari-ja a izgleda kao neka naprava vanzemaljskog porekla. Radi se o igri poput Rubikove kocke samo sa mnogo, mnogo jačim zaraznim dejstvom.

Pre nego što odbacite Superplexus kao još jednu logičko-beskrainu-mozgoubitačnu igru pročitajte ostatak teksta i shvatite zašto je ovaj proizvod zapalio pola sveta (proglašen je za jednu od najboljih zabavnih igara za jednog čoveka ove sezone)..

Sve se svodi na to da morate rešiti lavirint unutar velike providne plastične lopte, iznutra prepune trodimenzionalnim mostićima, tunnelima i kanalima. Tako što vrtite i obrćete celu konstrukciju vozite malu metalnu lopticu kroz ceo taj kompleks - sve do cilja. Deluje jednostavno, provaljeno i dosadno. E pa grdno se varate. Cedita naprava je prepuna malih svetala, lasera i najbolje od svega - zvukova. kada progurate lopticu kroz neka određena mesta na malom LCD ekranu će vam izaći skor, vreme za koje morate progurati lopticu kroz sledeći checkpoint i mala high-score lista. Superplexus je sjajan za vežbe refleksa i koordinacije a naročito samokontrolu (psovaćete i njega i njegovu čudnu narav sve do ranih jutarnjih časova, ali ga nećete ispuštati iz ruku). Mogu ga koristiti deca od 7 do 77 godina, koristi 3 obične baterije, za 1 ili više igrača je i prečnik mu je 20 cm.

CRAWLING HAND



Ime proizvoda:	Crawling Hand
Cena:	\$15
Dizajn:	8
Praktičnost:	8
Cena/kvalitet:	8
Ocena:	88%

Da li vam je nekada devojka rekla da vam ruke imaju poseban mozak? Sada zaista možete posedovati baš takvu ruku! Sa ovim proizvodom možete proizvesti serijal uspešnih horor scena - uživo!

Sa tenom bledosivezeleneokeer boje, dodatnim ožiljcima i modricama zaista izgleda kao oživljena ruka nekog vašeg davno umrlog pretka.

Reaguje na zvuk, tako da možete da je spustite na pod napravite neku malu buku blizu nje i ona će početi da puže. Uspit će (radi romantične atmosfere) proizvoditi zvukove škripanja i pucketanja zglobova. Ako se zaista izvežbate možete je naterati da pojuri vaše najveće neprijateljke niz ulicu.

Kompanija koja ga je izdala (Horror Toys) je najavila uskoro i poboljšanu verziju sa daljinskim upravljanjem i izborom zvukova. Zaista originalno i veoma praktično ako želite nekoga da isterate iz kuće. Veličina je 20 x 19 x 19cm, težina 900 gr, koristi 3 obične baterije. Pazite samo da ne preplašite sami sebe, a ako želite da dobijete inspiraciju za vašu buduću zlodela pogledajte film Attack of the crawling hand! ili Evil Dead (kulturni horor film osamdesetih po kome je napravljena igra Evil Dead. Opis drugog dela ove igre Evil Dead: A Fistfull of Broomstick možete pročitati u ovom broju Bonusa).

Budite
Budite Novosađan **IN**

021/450-886

Dobra **IN**vesticija!





PS2

PLAYSTATION 2 TOP 10

TOP 10 REDAKCIJE

bonus

1

SILENT HILL 3



2

MIDNIGHT CLUB 2



3

SOUL CALIBUR 2



4 NBA STREET VOLUME 2

5 Enter the matrix

6 Def Jam Vendetta

7 Cel Damage

8 X-Men 2: Wolverine

9 Primal

10 Moto GP 3

1

SILENT HILL 3

2

SOUL CALIBUR 2

3

ZELDA / GC

4 Tao Feng XB

5 NBA street vol 2 PS2

6 Enter the Matrix PS2

7 Virtua Fighter 4 Evolution PS2

8 Splinter Cell PS2

9 Def Jam Vendetta PS2

10 Rocky GBA



PLAYSTATION TOP 10

BEOSOFT TOP 10



1

WINNING 11 CALCIO



2

PINK PANTHER



3

CT SPECIAL FOCRES



4 Harry Potter 2

5 Fifa 2003

6 Lone Wolf

7 Super Bubble Bobble

8 SPEC OPS

9 Treasure Hunt

10 NBA Live 2003

1

ZELDA GC

2

ROCKY GBA

3

METROID PRIME GC

4 Splinter Cell PS2

5 James Bond: Nightfire GC

6 Soul Calibur 2 PS2

7 Silent Hill 3 PS2

8 MOTO GP 3: PS2

9 Def Jam Vendetta PS2

10 CT Special Forces PSX



NINTENDO
GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

IZUZETNA PRILIKA!

13.950 din



**od 1160 din
mesečno**

**kao poklon
dobijate ORIGINALNU IGRU!**

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci**



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



MAKSIMALNA

zabava!

SVE U JEDNOM!

1. Igrajte najbolje igre!
2. Gledajte DVD filmove!
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova!

128 - bitni emotion Engine
300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi
48 muzičkih kanala
CD x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova



PlayStation®2

Najprodavanija konzola nove generacije!

18.999 din!
ili na 12 mesečnih rata
od 1741,00 din!

**Mogućnost odloženog plaćanja i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis**



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu